REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO VI Nº 55 - 350 PTAS

# Nintendo Acción




SUPLEMENTO ESPECIAL: Todos los golpes de Killer Instinct Gold




TAPSA/

Hasta hace un tiempo era inimaginable que una consola pudiese darte todo lo que pensabas. Y se hizo realidad.
También era inimaginable que esta consola fuese el doble de potente y el triple de rápida que las demás. Y se hizo realidad.
Su mando, con joystick analógico incorporado, ni siquiera se te había pasado por la cabeza. Y ahora alucinas con él.
Cuando te hablaban del mejor juego de la historia, Super Mario 64, no te lo podías ni imaginar. Y ya ves, aquí está.
Pero, lo que seguramente te parecía más inimaginable de todo era el precio.
Seguro que siempre pensaste que iba a ser el doble de lo que en realidad es.
29.990 pesetas
Y es que, una consola así de inimaginable solo podía ser de Nintendo.

* Anti-aliasing: Técnica que corrige las imperfecciones que suelen aparecer en los bordes dentados de los gráficos en perspectiva.
* Z Buffering: Técnica que evita la aparición repentina de objetos en los fondos.
* Tri Linear Mip Map Interpolation: Técnica que disimula la exagerada pixelación producida al acercarse a cualquier elemento de un juego.
* Perspective-corrected Texture Mapping: Técnica que permite mantener la verosimilitud de la textura aunque la perspectiva varie.
* Environment Mapping: Técnica de mapping que crea reflejos sobre cualquier superficie con el fin de dar una apariencia mucho más realista a todo el juego.

# ...NABLE?

# NO. AHORA

# 29.990* PVP

| | NINTENDO 64 | PLAYSTATION | SATURN |
|---|---|---|---|
| POTENCIA | 64 bits | 32 bits | 32 Bits |
| VELOCIDAD | 93,75 Mhz. | 33 Mhz. | 28 Mhz. |
| Nº JUGADORES | 4 | 2 | 2 |
| MIPS (Millones Instrucciones por segundo) | 100 | 30 | 25 |
| JOYSTICK ANALÓGICO INCLUÍDO | SI | NO | NO |
| Procesador SiliconGraphics Computer Systems | SI | NO | NO |

Nintendo 64 tiene uno de los procesadores más potentes del mundo (R4300i de Silicon Graphics) con características EXCLUSIVAS para crear los mejores video-juegos del mundo (Super Mario 64...)

| EFECTOS GRÁFICOS | | | |
|---|---|---|---|
| Anti-aliasing | SI | NO | NO |
| Z Buffering | SI | NO | NO |
| Tri linear Mip Map Interpolation | SI | NO | NO |
| Perspective-corrected Texture Mapping | SI | NO | NO |
| Environment Mapping | SI | NO | NO |

(*) PVP aproximado






ENTRA EN JUEGO.

# EDITORIAL

Doble noticia positiva desde las oficinas de Nintendo España. Primera, bajada de precio de Nintendo 64. Mil duros menos, ahí es nada. De 34.990 a 29.990 pts, siempre orientativo. Segunda, se estabiliza el envío de consolas desde Japón, o lo que es lo mismo, las tiendas pueden ir quitando el cartel de "no hay consolas" para poner otro que rece "máquinas más baratas".

Nintendo ha puesto el turbo a una carrera que ya venia rápida. No es la guerra, sólo una primera batalla que desde luego ya tiene ganador. Es indiscutible la rentabilidad de la nueva Nintendo frente a las consolas de la competencia. Más bits, más capacidad, más todo a casi, casi el mismo precio. Además ya no os quitarán la consola de las manos, porque por fin Nintendo va a recibir una media de 15.000 consolas cada mes. De ahí a las tiendas y luego a casita, que es donde mejor está.

Para los que todavia no encuentren argumentos para comprarse la consola (oh! Dios, ¿pero a qué esperáis?), pueden echar un vistazo a las novedades que vienen. Encabeza el cartel un genial Mario Kart, otro de los juegos por los que cualquier mortal se habria hecho con una máquina, y continúa la movida con Yoshi´s 64, Drácula 3D, Doom 64, Hexen, Wargods y una lista de titulos que pasa de la centena.

Se avecinan por fin buenos tiempos. El pais va bien, la economia va bien, la bolsa va inmejorable y ahora Nintendo 64 baja de precio, encima hay todas las consolas que queráis y por si fuera poco llegan los mejores juegos...

# SUMARIO

Número 55 • Junio 1997




**Edita: HOBBY PRESS, S.A.**
**Presidente** María Andrino
**Consejero Delegado**
José Ignacio Gómez - Centurión
**Subdirectores generales** Amalio Gómez, Domingo Gómez

**Director** Juan Carlos García Díaz
**Directora de Arte** Susana Lurguie
**Redacción** Javier Abad
**Diseño y Autoedición** Miguel Alonso, Alvaro Menéndez
**Secretaria de Redacción** Ana Mª Torremocha
**Fotografía** Pablo Abollado
**Colaboradores** David García, Estudio Phoenix, Sonia Herranz
**Directora Comercial** María C. Perera

**Coordinación de Producción** Lola Blanco
**Departamento de Sistemas** Javier del Val
**Departamento de Circulación** Paulino Blanco
**Departamento de suscripciones** Cristina del Río, M. del Mar Calzada
**Redacción, Administración y Publicidad**
C/ Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
**Pedidos y Suscripciones**
Tel: 654 84 19 / 654 72 18

**Distribución** HOBBY PRESS, S.A., S.S. de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99
**Transporte** BOYACA, Tel: 747 88 00
**Imprime** ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
**Depósito Legal** M-36689-1992







¿COMPETENCIA?
NO HAY COMPETENCIA
"El mejor juego que jamás hemos visto."
Hobby Consolas.
"El mejor juego de todos los tiempos."
Nintendo Acción.
"El mejor juego de todos los tiempos."
Super Juegos.
Nintendo 64 presenta Super Mario 64.
NINTENDO64
SUPER MARIO 64
PAL VERSION
Nintendo
NINTENDO64
ENTRA EN JUEGO.
TAPSA/

## sorpresa Baja el precio de Nintendo 64

# ¡¡AHORA POR SÓLO 29.990 PTS!!

•Es consecuencia de la reducción del precio de la máquina en Japón y Estados Unidos.

Tenemos una **feliz noticia** para todos los que estén pensando en comprar una Nintendo 64. ¡¡Ha bajado de precio!! Ahora os saldrá nada menos que **5.000 pts más barato cumplir vuestro sueño**. El precio aproximado es, desde el 1 de mayo, 29.990 pts.

Esta bajada de precio es consecuencia lógica de la medida adoptada hace algunos meses en Japón y Estados Unidos, donde ahora se encuentra por 150 dólares. El resto de filiales europeas también ha actuado de la misma forma.

Además, Nintendo España nos ha comunicado oficialmente que durante este mes se estabilizará el suministro de consolas. Es decir, que pasaremos de la situación de "todo agotado" a "dime cuántas quieres", puesto que está previsto que cada mes lleguen a España del orden de **15.000 máquinas**.

La bajada de precio y el aumento del número de máquinas a la venta suponen una revisión al alza de las previsiones de venta de Nintendo. **¿Cuántas querrán vender ahora? ¿Un millón?**




## Ganadores del concurso Nintendo 64 (Shadows of Empire)

*Estos son los nombres de los **premiados con una Nintendo 64** y un cartucho de **Shadows of the Empire** cada uno.*

| | |
|---|---|
| *Alfonso Dguez. Cerrejón* | *Huelva* |
| *Artur Dinaret Dorca* | *Barcelona* |
| *Cristobal Martín Dopico* | *El Ferrol* |
| *Pedro Sánchez Sánchez* | *Albacete* |
| *Raúl Galán Ortiz* | *Sevilla* |

## compañías Presenta su nuevo logo

# VIRGIN PATROCINÓ AL EQUIPO "NO LIMITS" EN LA ÚLTIMA CUP 180

•Esta edición transcurrió en Marruecos.

Virgin Interactive se nos ha ido de rally. La multinacional inglesa patrocinó uno de los equipos participantes en la prestigiosa "CUP 180", una de las **competiciones amateur de todoterreno** más seguidas del mundo, que este año transcurrió en Marruecos entre el 26 de abril y el 2 de mayo.

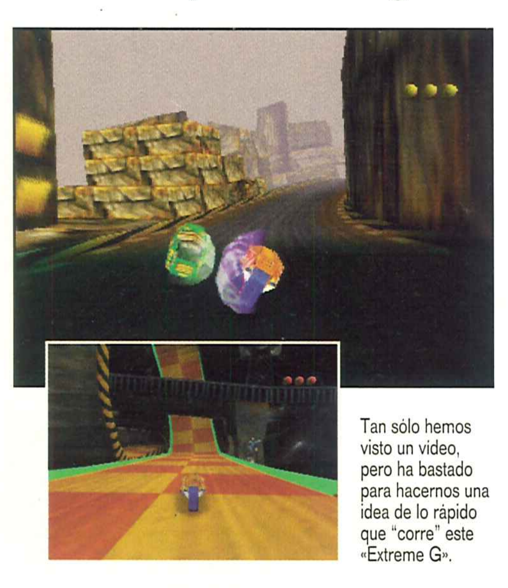
Virgin lució su nuevo logo en los vehículos del equipo **"NO LIMITS"**, es decir, dos coches Mercedes de competición, un camión, un Land Rover largo y una moto.




## avance Estará disponible en octubre en N64

# ACCLAIM PREPARA «EXTREME G»

•Tendrá el paso de imágenes más veloz visto hasta ahora.



Tan sólo hemos visto un video, pero ha bastado para hacernos una idea de lo rápido que "corre" este «Extreme G».

**Probe** por fin se ha puesto a trabajar en Nintendo 64, y su proyecto es excitante. Un juego de **carreras** localizado en un futuro agresivo en el que nosotros NO somos los pilotos, sino los cacharros, motos estilo Mad Max, que deben competir por sus vidas. Nos mediremos a mogollón de rivales sobre **12 recorridos** salvajes que incluirán minas abandonadas, tuberías, ciudades destrozadas. Y lo que faltaba, podremos utilizar todo tipo de armas. Misiles, minas, rayos láser. Acclaim tiene previsto lanzar Extreme G en octubre, en N64. El "engine" ya está acabado, y sólo falta apurar el diseño de los circuitos e incluir la opción de **4 jugadores simultáneos**, así que es bastante posible que llegue en esa fecha.

## SE RETRASA EL LANZAMIENTO DE LUCKY LUKE

***Con la miel en los labios nos han dejado, por ahora... Y es que ya debería estar disponible la versión portátil de Lucky Luke, y en breve tendría que aparecer la de Super Nintendo. Pero no ha sido posible. Cambios en la programación de Nintendo España, que es la compañía que se encargará de distribuir estos dos súper juegos de Infogrames, han obligado a posponer el lanzamiento hasta el verano. No tendremos Lucky portátil hasta agosto, mientras que habrá que esperar a septiembre para la versión de 16 bits.***

# ¿PLATINUM?






Nintendo 64 presenta Killer Instinct Gold.







ENTRA
EN
JUEGO.

**anticipación** El primer juego de lucha en 3D para Nintendo 64

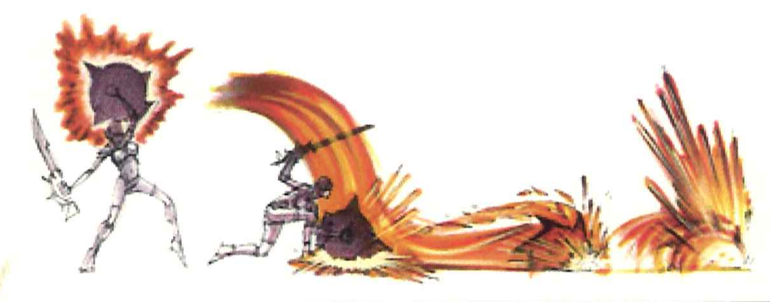
# SE RUEDA... ¡«DARK RIFT»!

## •Lo más impresionante, sin duda la animación y los movimientos de cada personaje. El "motor" mueve la pelea a 60 frames por segundo.

La factoria de luchadores de Nintendo 64 se ha propuesto no dejar de trabajar. Suelta nombres como una máquina de hacer palomitas, y lo mejor es que a cada uno le adhiere una cualidad de la que el resto carece. El penúltimo en salir a la palestra ha sido este Dark Rift. Penúltimo porque el cartucho lleva **en desarrollo desde principios del 96**, lo que pasa es que es ahora cuando hemos tenido acceso a imágenes significativas de lo que dará de sí. **Kronos Digital**, un grupo de "programmers" de Los Angeles, con créditos en Batman Forever y Lawnmover Man, se está embebiendo en el trabajo. Y por lo visto está consiguiendo cosas bastante chulas. De momento velocidad: 60 imágenes por segundo. Y luego, entender la máquina, algo que se está convirtiendo en el primer objetivo cuando uno se mete en 64 bits.

"Queremos que el juego tenga la sensación de una pelicula de cine", comenta Ted Warnock, director de animación de Dark Rift. De ahí que estos chicos se hayan sacado de la manga conceptos tan apocalipticos como **«animated texture maps»**, para definir los gráficos de los personajes, o **«roving camera»**, para hacer lo propio con el magreo de perspectivas. "Roving" quiere decir que las **cámaras giran, voltean**, se acercan o se alejan a la primera de cambio. Cada vez que asestéis un golpetazo de órdago, una secuencia de imágenes tomadas desde todos los puntos de vista posibles asaltará la pantalla. Al principio será algo confuso, luego volveremos a la perspectiva normal, una especie de 3/4, y seguiremos dándonos golpes o arrojándonos proyectiles.

Los planes son que Dark Rift esté listo para verano. Saldrá primero en Japón, de la mano de **Vic Tokai**, y se supone que luego lo verán en USA. Es posible que para navidades nosotros también disfrutemos del primer arcade de lucha en **3D entero, real y verdadero.**







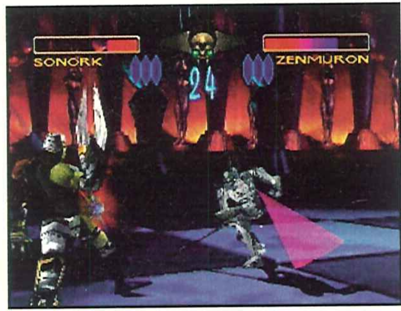




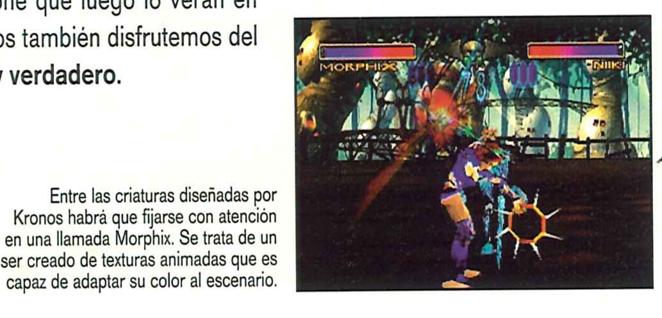






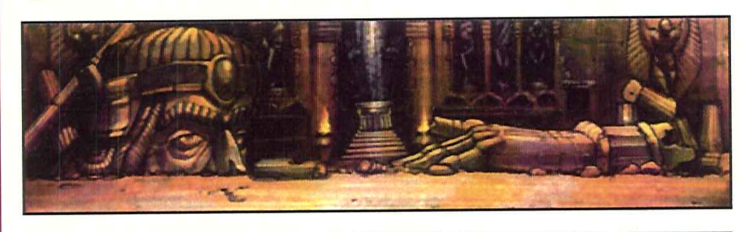

La perspectiva de combate, una especie de 3/4, casi obliga a implicarse en la acción. Un desfile de cámaras tomará la pantalla cuando el golpe merezca la pena.




Entre las criaturas diseñadas por Kronos habrá que fijarse con atención en una llamada Morphix. Se trata de un ser creado de texturas animadas que es capaz de adaptar su color al escenario.



## DEL PUÑO DE LOS ARTISTAS





*El decorado de arriba es propiedad de Scarlett y parece sacado de la caida de Roma. El otro es el gran ojo que todo lo ve, y su dueño se llama Zenmuron. Ésta es la primera impresión de los artistas. Simplemente la base. De "traducir" cada boceto se encargan los diseñadores gráficos con la ayuda de potentes herramientas de dibujo.*

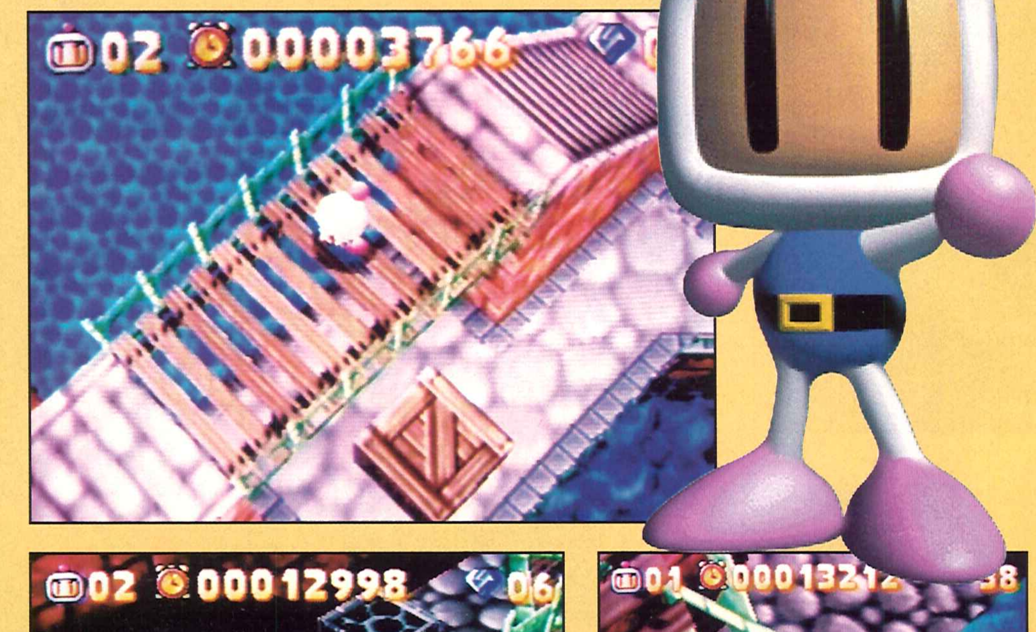


¿16 VALVULAS?
NO.
64
TAPSA/
Nintendo 64 presenta Mario Kart 64.
NINTENDO 64
MARIO KART 64
PAL VERSION
Nintendo
NINTENDO 64
ENTRA EN JUEGO.

**anticipación** Hudson mostró el juego en el "Tokyo Toy Show"

# PRIMERAS IMÁGENES DEL EXPLOSIVO «BOMBERMAN» PARA N64

•En esencia será el mismo de SNES, sólo que en un entorno 3D.




A Bomberman le sienta bien la alta tecnología. A juzgar por lo visto a **principios de abril** en el **"Tokyo Toy Show"**, **Hudson** va a darle una pasada por las tres dimensiones a su estrella aprovechando el "chollo" que supone programar para Nintendo 64. Lo que los japoneses (y ahora vosotros) pudieron ver en la feria del juguete fue apenas una versión sin terminar, pero sirvió para hacernos una idea de cómo será el **Bomberman del siglo que viene**.

Para empezar, quedó claro que la base seguirá siendo la misma de SNES. Allí estará nuestro amigo, bomba en ristre, dispuesto a hacer saltar por los aires cualquier lugar del escenario según le convenga. La diferencia estribará en que ahora los **gráficos** serán **tridimensionales**, de forma que Bomberman se moverá libremente por un mundo en 3D parecido al de **Super Mario 64**, en lugar de limitarse a un campo de batalla en dos dimensiones y a pantalla única, propias de la versión para 16 bits.




Será igual de gracioso, divertido, movido, competido y salado que el de la versión Super. Pero... ¿podremos jugar cuatro a la vez?

Esta nueva imagen impondrá también **cambios en la jugabilidad**. Como no aparece todo el escenario en pantalla, tendréis que **investigar para encontrar** los puntos **donde colocar la bomba** de turno, lo que le dará un **sentido más aventurero** a la acción. Lo que Hudson no reveló es **cuántos jugadores podrán participar a la vez**, pero ya se rumorea que habrá **partidas "a cuatro"**, e incluso que la casa japonesa podría diseñar un Multitap especial para este juego.

A pesar de **no tener fecha oficial de salida**, el juego de Hudson ya se ha convertido en el sueño de los fans Bomberman de todo el mundo.

El Bomberman del siglo XXI se mete de cabeza en las tres dimensiones, pero asegura no bajar el listón de la jugabilidad. A la acción pura y dura de las bombas añadirá un toque aventurero.

Una vista isométrica aparecerá por "defecto", pero nosotros podremos rotar, acercar o alejar la imagen hasta donde queramos y cuando nos venga bien. Será algo así como una perspectiva móvil que en todo caso estará condicionada por el desarrollo del juego. En función de lo que necesitemos hacer, así habrá que manipular la cámara.

## APUNTES DEL NUEVO BOMBERMAN 64







***Corren nuevos tiempos para Bomberman.*** *Su debú en N64 le traerá* ***nuevo diseño de escenarios*** *y una mayor cantidad de* ***movimientos y animaciones****. Los personajes podrán transportar ítems y lanzarlos después, e incluso les veréis* ***nadando en fases acuáticas*** *con una bomba entre las manos.*

*El nivel de los* ***gráficos*** *se adivina* ***soberbio****, y parece que los programadores están tratando con esmero los* ***efectos de luz****. Algo lógico cuando las explosiones son tan importantes.*


¿TODO?
NO.
ES SOLO
EL PRINCIPIO
Wave Race 64.
Star Wars: Shadows of the Empire.
Pilotwings 64.
NINTENDO64
NINTENDO64
NINTENDO64
NINTENDO64
ENTRA EN JUEGO.
TAPSA/
• © 1996 LUCASFILM LTD. LICENSED EXCLUSIVELY TO NINTENDO. STAR WARS IS A REGISTERED TRADEMARK AND SHADOWS OF THE EMPIRE IS A TRADEMARK OF LUCASFILM LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
• KAWASAKI'S TRADEMARKS USED WITH THE PERMISSION OF KAWASAKI HEAVY INDUSTRIES, LTD.

anticipación **El miedo ya tiene forma...**

# «DRÁCULA 3D» PRONTO MORDERÁ EN 64 BITS

•Konami sólo ha mostrado un vídeo de 30 segundos con impactantes escenas del juego.

Como ya habéis leído en la anticipación de Bomberman, el "Toy Show" de Tokio fue el lugar elegido para la presentación de algunas de las novedades más esperadas en Nintendo 64. Entre ellas, sin duda la reina fue este **Drácula 3D**, versión a **64 bits** del formidable **Castlevania** que todos hemos disfrutado tanto en SNES como en GB.



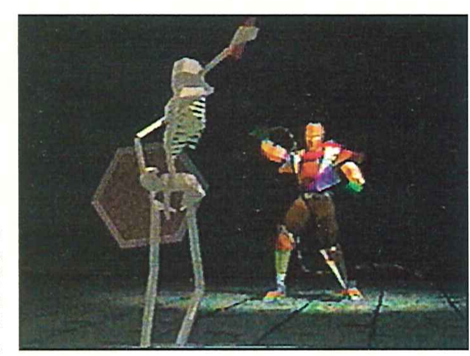
Polígonos en masa para dar forma a los héroes, y efectos de luz sin compasión para crear una atmósfera de terror.

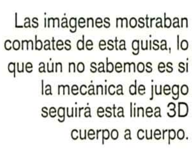
Drácula 3D es la última oferta de **Konami**, la compañía que ya nos ha "regalado" cracks como **ISSoccer 64 o Goemon 5**. Aún anda muy **cortito de desarrollo**, por eso sólo pudimos paladear una cinta de vídeo de 30 segundos de duración con la que, no obstante, el show entero quedó satisfecho.



¡Qué miedo! En escenarios así de lóbregos se desarrollará la acción de este Dracula 3D.

La cinta empezaba mostrando los **primeros escenarios** en los que se desenvolverá la aventura. Era de esperar: **tétricos y bien detallados** gráficamente. Después se presentaron **héroes y monstruos** entre los que reconocimos a unos cuantos de su paso por Castlevania. Y de casualidad, claro, porque los mismos que antes eran pequeños sprites en 2D, ahora están construidos de **polígonos marca de la casa**, redondeados, muy suaves. Afortunadamente también se movían, con lo que prácticamente se cumplieron todas nuestras aspiraciones. Vimos **espadazos, combates cuerpo a cuerpo** y una escena en la que el escenario se levanta y todo acaba en una explosión impresionante.





Las imágenes mostraban combates de esta guisa, lo que aún no sabemos es si la mecánica de juego seguirá esta línea 3D cuerpo a cuerpo.

El juego estará listo para mediados del año que viene. Seguro que con Drácula 3D Konami ratificará su posición estelar entre los «third parties» de Nintendo 64.



## NINTENDO PODRÍA ESTAR DISEÑANDO DOS VERSIONES DISTINTAS DE «ZELDA 64»

**•En este momento habría dos equipos trabajando de forma independiente en ambos proyectos.**

Nintendo Japón ha dejado caer la posibilidad de que finalmente se publiquen dos versiones diferentes de Zelda 64: una **exclusiva para cartucho** y otra, que se lanzaría posteriormente, para **64DD**. Según la misma fuente de la gran N, habría dos equipos trabajando de forma independiente en el proyecto, con lo que parece claro que ambas versiones serán incompatibles. Algo lógico si tenemos en cuenta las prestaciones del 64DD.

Las pantallas que os ofrecemos a continuación, por cierto recién llegadas de Japón, pertenecen a la versión para cartucho que, como el mismo Miyamoto ya ha avanzado, tiene todas las papeletas para **destronar a Mario**. En ellas se advierten detalles muy interesantes, como el uso de **efectos de niebla** para crear una atmósfera de misterio o el **juego de la sombra** de Link con la luz en tiempo real. También es posible reconocer a algunos enemigos, y adivinar que habrá bastante diálogo a lo largo de la aventura. ¿Estará **todo en inglés**? Otro misterio al canto.



La versión en cartucho de Zelda podría estar disponible antes de final de año. Eso ha asegurado el mismo Miyamoto.

# SUPER CONCURSO

# International Superstar *Soccer 64*

Como sabemos que ya te has convertido en un fan de **ISS 64**, te vamos a proponer un juego sencillísimo. Verás, de **entre las pantallas** que hemos colocado en esta página hay **dos que tienen algún elemento extraño.** Averigüa cuáles son y llévate ¡uno de los **20 cartuchos de ISS 64** que hay en juego!

**FOTO 1**




**FOTO 1**




**FOTO 1**




**FOTO 2**




**FOTO 3**




**FOTO 4**




**FOTO 5**




**FOTO 6**



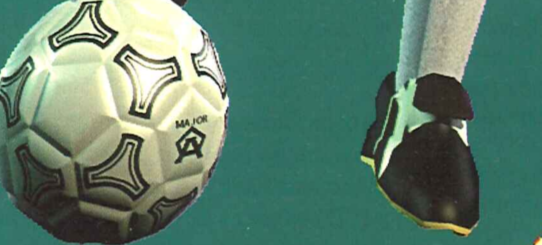












## BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista NINTENDO ACCIÓN que envíen el cupón de participación, con las respuestas correctas.
2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán **veinte** cuyos remitentes serán ganadores de un cartucho de International Superstar Soccer 64 para consola Nintendo 64 cada uno. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del **15 de mayo al 30 de junio de 1997.**
4. La elección de los ganadores se realizará el **1 de julio de 1997** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de agosto de la revista Nintendo Acción.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: KONAMI y HOBBY PRESS S.A.

Nintendo Acción

### CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ......................

Apellidos ......................

......................

......................

Calle ......................

......................

Localidad ......................

Provincia ......................

Edad ....... C. Postal ............ Teléfono ...................

El elemento extraño está en las fotos números: 3

Envíanos este cupón debidamente rellenado a HOBBY PRESS, S. A.; Revista Nintendo Acción; Apartado de Correos, 400; 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: «Concurso International Super Star Soccer 64».

# EL SHOW DE BIG N

## la imagen



**Mr. Miyamoto, protagonista del** ***Tokyo Game Show.*** A principios de abril se celebró en Tokio el "Game Show", cita ineludible para programadores y compañias de software en Japón. Precisamente el dia 5 de ese mes, el show estuvo dedicado a los desarrolladores (lo llamaron **Creator´s Day**), que tuvieron la oportunidad de participar en un interesante debate. Bajo el titulo de **"Game Dream" (un sueño de los juegos)**, los dioses del videojuego se aprestaron a dar unas cuantas opiniones sobre el futuro de esta industria, y de paso respondieron a las preguntas de la concurrencia. Se sentaron en la tribuna de oradores tipos tan geniales como **Shigeru Miyamoto**, **Yu Suzuki** (creador de Virtua Fighter), **Yoshiki Okamoto** (diseñador de SF 2 y Darkstalkers) y **Koichi Nakamura** (programador de Dragon Quest).

## Cambia la cara, el juego es igual de grande

Es sólo una anécdota, pero no nos vamos a quedar sin contárosla. Estos tres juegos se llaman igual, Super Mario 64, pero no tienen la misma cara. Uno corresponde a la versión japonesa, otro a la europea y el de la esquina izquierda es una edición especial creada para el E3 del año pasado.





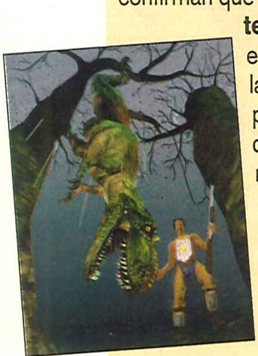





## ÚLTIMA HORA • ÚLTIMA HORA

### Iguana ya habla de Turok 2

*"Prometemos que será mucho mejor que la primera parte. No hemos hecho el mismo juego con nuevos niveles y armas. Creedme, tendrá un completo nuevo look".*
Estas declaraciones de David Dientsbier, manager de **Iguana**, confirman que la **segunda parte de Turok** está en desarrollo y que la intención de los programadores es dejarse las neuronas para superar lo creado. *"No hay un sólo elemento del juego que no estemos tocando"*, sentenció Dientsbier.





### Yamauchi dice que el 64DD tendrá módem

**Hiroshi Yamauchi, presidente de Nintendo Japón**, ha declarado en la revista Asian Week que *"el 64DD permitirá a los usuarios reemplazar a los protagonistas originales de un juego por otros incorporados via módem o, posteriormente, satélite. Esa es la razón por la que hemos usado cartuchos y no CD Roms, porque los CD no son regrabables."* Bien pues, a buen entendedor...

El 64DD estará disponible en Japón a finales de año, tras la demostración que se realizará en el Shoshinkai de septiembre. Se especula con que **Sim City**, **Mother 3** (Earthbound 64) y **Mario Paint 64** sean los juegos elegidos para acompañar el lanzamiento. Entre los "third parties", Ocean ya ha declarado que su **Mission**... estará en este sistema. Respecto a lo del módem, la verdad es que no nos ha quedado muy claro si finalmente permitirá **navegar en Internet** o nos conformaremos con entrar en una base de datos especifica.

### Dreams es el nuevo sueño de Rare

Lo están vendiendo como el **juego del siglo**. Y eso que todavia está al 30% de desarrollo. Se encargan del asunto los colegas de RARE, concretamente el mismo equipo que creó Donkey Kong. Esta gente tiene a su disposición **128 megas** para dar vida al crack que Nintendo anda buscando para su máquina. Parece que la estructura elegida es una mezcla entre **Mario 64** y **Nights** (el titulo de Saturn). Algo muy plástico. Con colores básicos y **texturadas detalladas**. El protagonista será un chavalin que debe explorar un mundo de ensueño.
Las primeras imágenes de Dreams saldrán a la luz durante el próximo **E3 de Atlanta**. Esa es la intención de los programadores, quienes han advertido que Dreams es tan sólo un **título provisional.**

# el CONSULTORIO

Estáis todos ahí? ¿Seguro? Mira que si no hay suficiente público no salgo y me quedo viciado con el Mario Kart en mi poltrona. Pero veo que ya no falta nadie, así que me voy a animar. Y no quiero medias tintas ni preguntas estúpidas, que parecéis madres escribiendo las cartas. ¿Es que no hay nadie que tenga tantas ganas de marcha como yo? Me gusta la gente como **Javier Zornoza**, un valiente que se atreve a derrumbar el mito de Mario 64. Dice que el juego está muy bien y todo eso, pero se queja de que sólo le ha durado ocho días. Yo no dudo que seas un monstruo del pad, majete, pero también me gustaría saber cuántas horas le has dedicado cada día, porque lo tuyo no es normal. De todas formas, te felicito, porque eres el primero que le encuentra una pega a este juego (¿cómo se siente uno siendo la inmensa minoría?).

Otro colega llamado **José Luis Vich**, vecino de Palma de Mallorca, me cuenta sus penas con la Super cuando yo lo que quiero es que me invite a pasar el mes de agosto en su casa. En fin, el caso es que el tío se pregunta si van a aparecer muchas novedades a lo largo del año. Y la verdad es que no sé si contestarle, porque también me confiesa que está esperando a que baje el precio de Nintendo 64 para comprarse una. Pues me temo que, como esa feliz noticia ya se ha producido, a lo mejor ahora le importa tres pepinos mi respuesta. Si te sirve de algo, te diré que aunque el ritmo de novedades va decreciendo, el grifo todavía no se ha cerrado del todo. Un ejemplo es The Lost Vikings 2, que me acaba de llegar, aunque todavía no he tenido tiempo de hincarle el diente. Este mallorquín también plantea que deberían dejarse de versionar éxitos pasados y crear juegos nuevos para N64, cosa en la que estoy totalmente de acuerdo. Parece que tras una primera oleada de remakes ya se atisban programas realmente nuevos, aunque las compañías siguen jugando sobre seguro con títulos como Doom, FIFA, Bomberman, etc. Señores programadores, ¿han oído ustedes hablar de una cosa llamada originalidad? Aquí tengo precisamente otra carta en la que **Emilio Brioso**, un asturiano fantástico, amigo de sus amigos y gran amante de los animales (al que, por cierto, no tengo el gusto de conocer), se declara muy contento por lo barata que le parece la Nintendo 64. Dice que tiene más potencia que Saturn y PlayStation, y que su precio de lanzamiento es menor que el que tuvieron en su día sus dos competidoras. Además, remata diciendo que si éstas no paran de bajar de precio es porque no se venden. Estoy contigo en que la relación calidad-precio es mejor para N64, de hecho la comparación queda un poco tonta (las máquinas de 32 bits rondaban las 90.000 pts cuando salieron a la venta), así que no me queda más remedio que agradecer a Nintendo el esfuerzo que está realizando en este sentido. Aunque os cueste un pelín ahorrar el dinerillo.

Y seguimos hablando de dinero, porque otro energúmeno al que conocen en su casa como **Fernando de Prado** ha gastado papel y máquina de escribir para preguntarme si la Jaguar de Atari, que tiene 64 bits y cuesta sólo 5.000 pesetas, no será tan buena como la Nintendo 64. A León (que es donde vive) no deben haber llegado muchas, porque si la hubiese visto no necesitaría preguntarme tal mamarrachada. Pero como se nota que no la conoce, le voy a conceder el beneficio de la duda. En fin, que la Jaguar es como un Seiscientos con el carburador de un Porsche. Y que de 64 bits, nasti de plasti. Ni 32, vamos. En fin chaval, que te vengas "pa'Nintendo" y te olvides de falsos chollos.

Otro lectorcillo de esos que campan por el mundo me ha hecho una propuesta que puede ser interesante, así que se la trasladaré a mis superiores. Se llama **Daniel Robles** (el lector, no la propuesta), y quiere que abramos una sección en la revista en la que podáis comprar, vender y cambiar juegos, consolas, etc.

Os sugiero que me contéis en vuestras cartas qué os parece la idea. Si sale bien, agradecédmelo a mí. Si no, la culpa es de Daniel.

Abro ahora una mini sección de respuestas breves, y la inauguro con un pedazo de fan de Mario que se llama **Andrés Esteruelas**: parece difícil que Mario RPG venga a España, parece más difícil todavía que haya un Mario Kart 2 o un Super Mario World 3 para SNES, y sin embargo es casi seguro que haya una segunda parte de Mario 64. Esta otra contestación es para **Fernando Maluenda**: me sorprendería mucho que pudieras conectar un 64DD norteamericano a una Nintendo 64 europea, pero hasta que no salga no sabremos. En fin, una más y me retiro a mis aposentos. A **Adolfo Pérez de la Hoz** le digo que seguro que a lo largo del año hay lanzamientos calentitos para Super y Game Boy. Seguro que la feria E3 de Atlanta que está a la vuelta de la esquina nos depara alguna alegría. ¿Entendido?

Pues eso, que seáis buenos, miréis a los dos lados antes de cruzar la calle y os acostéis pronto. Papá Big N estará con vosotros en el número que viene. ¿Podréis pasar tanto tiempo sin mi inestimable presencia?

POR 

Envía tus cartas con dudas, sugerencias, críticas y lo que quieras a: **EL SHOW DE BIG N. Nintendo Acción.**

# el Confidencial

*Abrimos este mes con un verdadero bombazo: se rumorea que Core podría estar desarrollando una edición especial de su exitoso **Tomb Raider** para N64. De confirmarse esta espectacular noticia, la escultural Lara nos deleitaría con una versión muy mejorada de sus aventuras.*

*Miyamoto le está cogiendo gusto a eso de medir los juegos en relación al partido que le extraen a la N64. Según su criterio, **Wave Race** es el cartucho más avanzado de los que han salido hasta la fecha. Dice que probablemente utiliza el 80% de la capacidad de la consola.*

*Seis actores profesionales ponen las voces de Fox McCloud y compañía en la versión norteamericana de **Starwing 64**. En total, 23 personajes se comunican con el vehículo del jugador durante la partida.*

*Los privilegiados visitantes del E3 de Atlanta puede que se encuentren con una versión de **Zelda 64** jugable, además de otros seis u ocho títulos de Nintendo entre los que estarían **Yoshi's Island 64**, **Pilotwings 2**, **GoldenEye**, **Body Harvest** y **Buggie Boggie**. También se espera ver un video de **DKC 64** y una demo del 64 DD. La aportación de los licenciatarios se cifra en unos 35 juegos más. ¡Se avecina una feria muy sabrosa!*

*Atención coleccionistas, tenemos dos noticias que daros: la buena es que las tiendas Toys'R'Us niponas venden desde el pasado 18 de abril una **Game Boy Pocket de color dorado** en edición limitada. La mala es que hay tortas para hacerse con ella.*

*Los programadores de **Mission: Impossible** han introducido un mensaje al final del juego en el que anuncian ya la segunda parte. Eso es ser previsor.*

***Dark Rift**, el juego de lucha en 3D de Vic Tokai, va a tener ocho personajes seleccionables: cuatro masculinos y cuatro femeninos. Seguro que el argumento dará que hablar: los jugadores no sabrán todos los secretos de cada luchador hasta llegar al final. La cosa ir;a de alianzas secretas entre los protagonistas para conseguir los fragmentos de una llave que abre todas las dimensiones del Universo.*



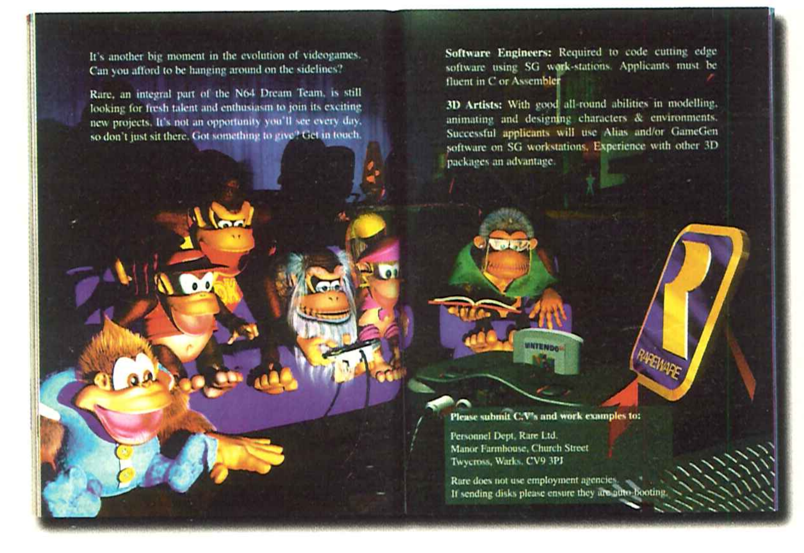

## ¿Jordi Cruyff o Bebeto?

*Pero qué es esto, ¿FIFA 64? Imposible. En la carátula del FIFA que tenemos en redacción aparece el brasileño Bebeto. Y en ésta, ya veis, figura Jordi Cruyff, el ex del Barça ahora en las filas del Manchester. ¿Alguien nos puede aclarar este lío? ¿Sale Cruyff en la caja de FIFA que se vende en USA?, ¿sabe alguien allí quién es este señor?*




## «And the winner is...»

*Nintendo Power acaba de hacer públicos sus premios anuales a los mejores juegos en USA. Super Mario RPG en 16 bits, Mario 64 en N64 y DKL2 en GB, han sido los ganadores.*

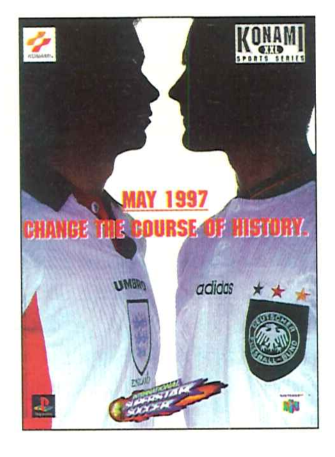


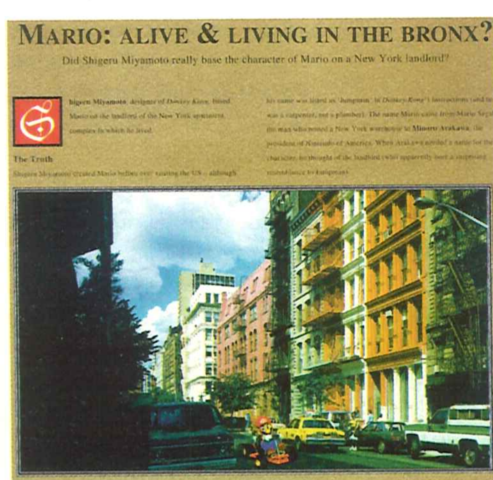

## ¿Quieres trabajar en RARE?

*Rare busca diseñadores, grafistas y lo que se tercie, que sean capaces de hacer cosas tan increíbles como Donkey Kong. Por si acaso el anuncio pasaba inadvertido, la familia Kong en pleno, sentadita frente a una Nintendo 64, posa para llamar la atención de los genios que pululan por el mundo.*

## Cambia el curso de los videojuegos

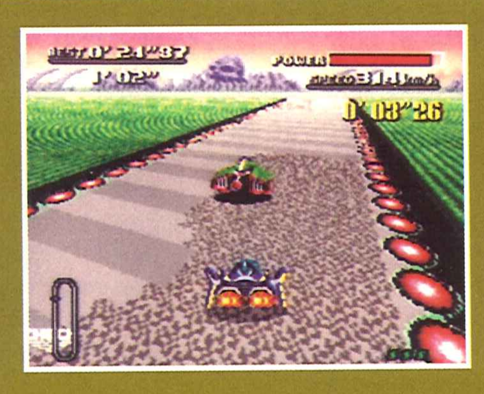
*Para que veas que ISS64 no es un juego de fútbol cualquiera, los de Konami han decidido tocarle la fibra sensible a los ingleses. Y qué mejor que recordarles su "pique" con los alemanes para que los tíos salten del sillón a por el juego.*




## Mario nació en el Bronx

Dicen que Mario está creado a semejanza del casero que Miyamoto tenía en su apartamento del Bronx. Pero esto no es del todo cierto. Es verdad que el modelo de Mario es un "casero", pero no el de Miyamoto, sino de Arakawa, luego presidente de Nintendo América.







## Ahora F-Zero se juega en Satellaview

***Estas imágenes corresponden a la nueva versión de F-Zero, el clásico de 16 bits, diseñada por Nintendo Japón. Pero no os hagáis ilusiones, sólo unos cuantos privilegiados podrán disfrutar de ella. Exactamente los que estén conectados al Satellaview, un sistema para jugar vía satélite que funciona en Japón desde hace más de un año. Esta versión incluye dos coches y un circuito completamente nuevos.***

# Trío de anécdotas

**La Academia de las Artes y las Ciencias norteamericana** está moviéndose para poner en marcha una convocatoria anual de premios similares a los Oscar, sólo que en el área de los videojuegos y programas de ordenador. Incluso se habla de que este mismo año podría haber una ceremonia de entrega de premios televisada para toda "yanquilandia". Lo que todavía no está claro es qué aspecto tendrán las estatuillas. ¿Qué tal un personaje regordete con gorra y bigote?

**La centralita telefónica de Nintendo of America** se ha visto colapsada por un aluvión de llamadas que preguntaban por la aparición de un misterioso jugador llamado Satán en uno de los equipos del Wayne Gretzky's 3D Hockey. ¿Una broma macabra? ¿Magia negra quizá? Nada de eso. Los programadores de Midway aclararon el malentendido: se trata de Miroslav Satan, un eslovaco de los Edmonton Oilers.

**A Jun Fujimoto, presidente de Seta,** no le debieron explicar en el colegio eso de que en boca cerrada no entran moscas. Nintendo empeñada hasta las orejas en mantener la cautela acerca del 64DD, y al tipo éste va y se le escapa en una entrevista que la posibilidad de jugar a través del módem va a ser uno de los mayores atractivos del aparatito. Afortunadamente, la "metida de pata" prácticamente coincidió con el anuncio oficial que hizo el propio Yamauchi, el presidente de Nintendo Japón, al respecto.

# Todos quieren ser como Mario

**Un líder comienza a serlo verdaderamente cuando el resto del mundo le toma como modelo. Super Mario 64 nos cautivó a todos con su alucinante mundo tridimensional, y ahora la lista de títulos que quieren compartir esa manera de concebir el juego no hace más que engordar. Igual que ya todo el mundo se refiere a los arcades subjetivos como juegos "tipo Doom", el fontanero ha creado un estilo "Mario 64". Dentro de uno u otro género, su influencia se va a dejar notar en Goemon 5 (Konami), Doraemon (Epoch), Legend of Zelda 64 (Nintendo), Bomberman (Hudson), Metroid 64 (Nintendo), Megaman 64 (Capcom) o Ghouls&Ghost 64 (Capcom).**



Goemon 5




Zelda 64




## Mega Man celebra su cumpleaños

*Para festejar el décimo aniversario de Mega Man, alias "el incombustible", Capcom ha puesto a la venta una **colección limitada de figuritas** del héroe azul. Ya veis que, pese a la edad, el chaval sigue en forma, y pronto lo demostrará en su aventura para 64 bits.*



# 6 ó 4 BITS

**Por NP/i**

▸Si todavía no tienes una Game Boy, a lo mejor con esta noticia te "obligamos" a comprar una. En el último plan de lanzamientos de Nintendo España figuran dos títulos que te van a dejar "pasmao": **Donkey Kong Land 3** y **Wario Land 2**. El primero está previsto para octubre, el segundo llegará un mes después. Qué, ¿te la compras o no?

▸**DMA**, responsables de Blast Corps, ya se han puesto manos a la obra con un nuevo proyecto. Se trata de la conversión a 64DD de una odisea de estrategia llamada **7th Legion**. El juego lo firma Epic en versión PC y dicen que es tan bueno que ni el propio Command and Conquer le va a hacer sombra.

▸**Turrican 64** empieza a tomar forma. El grupo de desarrolladores que trabaja en este proyecto, Factor 5, ya han anunciado sus intenciones: cámara 3D dinámica, polígonos texturados, dolby para los efectos, 96 megas de memoria y más que posible compatibilidad con el venidero 64DD.

▸Konami está que lo tira en Nintendo 64. Tras la mega-bomba ISS64, la compañía japonesa ha confirmado el desarrollo de **NBA In the Zone´98**, **Battle Dancers** y **Nagano Olympics**, que será juego oficial de las Olimpiadas de invierno.

▸Apuntad el nombre: **Space Circus**. Los que lo han visto hablan de él como la aventura del año. Infogrames, desde luego, se está volcando en este proyecto para Nintendo 64 como si fuera el primero y el único. Prometemos enseñaros las primeras imágenes.

▸Se confirma que **Starfox 64** será compatible con el **Rumble Pack** (antes jolt pack). Se confirma igualmente que ambos, cartucho y rumble, se venderán en el mismo pack. Y se confirma, por último, que el último juego de Paradigm, **Sonic Wings Assault**, también funcionará con el Rumble Pack. Por cierto que en USA, este simulador se llamará Aerofighters Assault.

# MARIO KART 64 / *El fontanero vuelve a la carretera*

MARIO KART 64

El semáforo se ha puesto en verde para el **juego de carreras más esperado.** Sus pilotos han pisado a fondo el acelerador de la diversión y han prometido no frenar. Definitivamente, Super Mario Kart 64 es el "cachondeo" hecho videojuego. Y que no nos vengan con que es para "peques". Más de uno aquí en la redacción ya no se acuerda de cuando tenía esa edad, y os aseguramos que hay tortas para jugar una partida a cuatro.

El padre de la criatura es el divino **Miyamoto**, que ha trabajado con la experiencia de la versión de SNES siempre en mente. El objetivo es el mismo: divertir al personal sin meterle en complicaciones. Los mimbres, idénticos: ocho personajes famosos, una pizca de imaginación para diseñar los circuitos y otro poco de picardía aplicada a los items. Lo que rompe el esquema de 16 bits será la combinación de toda esa **jugabilidad con unos gráficos y un sonido de auténtico fórmula 1**. Tanto vehículos como personajes lucirán bonitas renderizaciones. Además, la velocidad no impedirá que el cartucho ofrezca una solidez pasmosa en los escenarios, rapidez en el manejo de los fondos y hasta poderío suficiente para dividir la pantalla en cuatro partes sin despeinarse. Y como el control será coser y cantar, cualquier modo de juego que probéis armará una juerga inmediata frente al televisor.

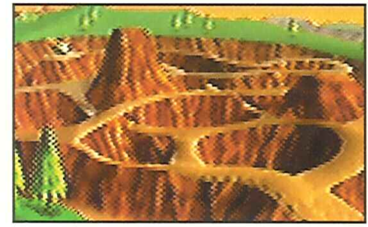
**No hay que comerse tanto el "coco" para hacer un genial juego de coches. Basta con unir a Mario y a Miyamoto y ya tienes uno divertido, tremendamente jugable y de altísimas prestaciones.**

## Diversión sin límite de velocidad



## ¿CIRCUITOS? NO HABÉIS VISTO NADA IGUAL

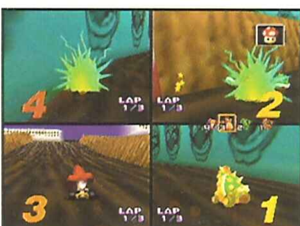








*Competiréis en cuatro copas diferentes: **Mushroom Cup, Flower Cup, Star Cup y Special Cup**. En total **16 circuitos** que cada vez os pondrán las cosas más difíciles. Pero eso será lo de menos, lo importante está en el detalle y la imaginación con que se han diseñado los recorridos. Ni os imagináis dónde se puede correr aquí (en plena selva, en las vías del tren), y mucho menos qué encontraréis en la pista.*

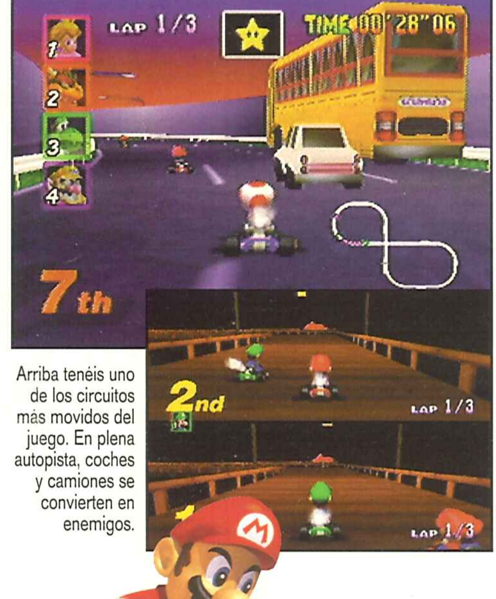


Los rayos volverán pequeños, pequeños a todos los corredores, excepto, claro, al que ha activado el ítem. A la explosión que veis en pantalla le sucederá el cambio de tamaño... y de potencia, o sea que en esas correréis bastante menos.

**Casi cinco años después de su estreno en SNES, la magia de Mario Kart vuelve a los circuitos. Y como al principio, Miyamoto ha sido capaz de reunir técnica y diversión en un juego que volverá a sorprenderos.**



Los personajes han sido diseñados con mucho mimo. Todos están renderizados, o sea que se aprovechan de las técnicas más vanguardistas, pero al mismo tiempo lucen una pinta súper simpática. Los efectos de luz a los que nos tiene acostumbrados la N64 ponen el granito de realismo que faltaba.



Arriba tenéis uno de los circuitos más movidos del juego. En plena autopista, coches y camiones se convierten en enemigos.



En el último circuito, la carretera se viste de colores psicodélicos. Es igual de alucinante que de alucinógena.



El de casa siempre lleva ventaja. Este es el terreno de Wario, por eso su cara está en las paredes y además corre mucho.



Los programadores no han tirado de niebla para evitar el efecto "poping". El escenario no surge de repente.

## ITEMS, DESDE RAYOS A BANANAS

*Entre bananas, rayos y champiñones, transcurrirá una carrera en Mario Kart 64. Al igual que en su predecesor, estos y otros items están encerrados en **bloques** repartidos por el circuito. Y su utilidad irá desde **disminuir el tamaño de los rivales**, a atacar al líder de la carrera o **soltar plátanos** para que vuestro perseguidor pegue un resbalón.*







# UN JUEGO PARA TODOS LOS GUSTOS

*Mario Kart 64 lucirá los mismos modos de juego que ya mostró en 16 bits. **Mario GP, Time Trial, Versus y Battle Mode**. La gran diferencia estará en la posibilidad de que cuatro "kartianos" se echen a la pista simultáneamente. Ocurrirá en los modos versus y batalla. La pantalla se dividirá en **4 cuadrados** pero la visibilidad será perfecta. El resto, ya os imaginaréis. Un torneo, un modo batalla con circuitos enrevesadísimos (puentes, suelos que suben y bajan), y una carrera contra el tiempo que guarda los datos en el "memory controller".*















Podréis participar 4 jugadores simultáneos en los modos versus o batalla. Como veis, la pantalla se dividirá en cuatro partes al tiempo que se multiplican jugabilidad y diversión. Será la bomba del juego.

## ¿De qué serían capaces estos chicos si en lugar de karts condujesen Ferraris?



En el modo batalla deberás localizar al rival y golpearle, bien lanzando el caparazón o bien chocando contra él.



El ítem de los tres caparazones os permitirá atacar a los contrarios mientras a la vez os protege de sus ataques. El ítem ideal.

## De visita en el castillo de la princesa



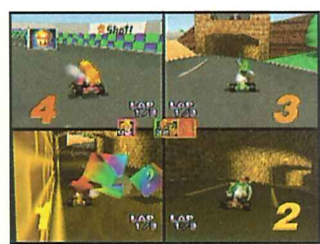

Ahí va, ¿pero si es el castillo de Super Mario 64?, ¿y qué hace aquí? Bueno pues el solemne edificio se utilizará como escenario para la entrega de premios. La organización ha instalado un podium, y allí la foto quedará que ni pintada. También lo encontraréis si os desviais de la carretera en uno de los circuitos (Royal Raceway). Lo que pasa es que sólo podréis dar vueltas a su alrededor.

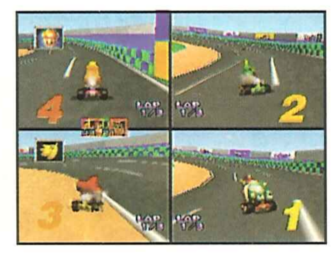


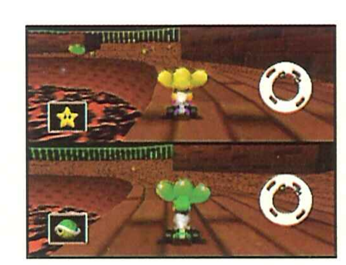
En este momento Mario Kart 64 es número 1 en ventas en USA, y también tiene el récord de cartuchos vendidos en Japón. Casi dos millones sólo en el primer mes.



EAD es el equipo de desarrollo que ha programado Mario Kart. ¿No os suena el nombre? Si señor, es el mismo grupo que ha parido Wave Race 64. En ambos casos con la supervisión del gurú Miyamoto.









# LOS «CARLOS SAINZ» DE MARIO KART 64



## Los pesos mosca

*Ser **pequeño y ligero** tiene sus ventajas y también sus inconvenientes. La **princesa**, **Toad** y **Yoshi** son capaces de acelerar más rápido que nadie, de volar casi, y toman las curvas cerradas, cerradas, pisando a fondo; pero eso sí, como uno de los rivales "bestiajos" se atreva a rozarles, saldrán despedidos de la pista como alma que lleva el diablo. Ya lo sabéis, por si os da por elegirlos. Hay que ser más pícaro.*

## Los pesos medios

*No son **ni muy rápidos ni muy lentos, ni muy pesados ni muy ligeros, ni muy débiles ni muy fuertes**. Son buenos corredores, **todoterreno**, capaces de hacer un buen papel en todos los circuitos. **Mario** y su hermano **Luigi** son las mejores elecciones para un principiante. **Equilibrados, fáciles de controlar**, no os darán ningún disgusto y harán lo posible por evitar los de los demás. A su favor también tienen, claro, un gran carisma.*



## Los pesos pesados



*Tienen la fuerza de un camión de 300CV, pesan como un tractor y encima corren como un Mercedes de 5.000 CC. A Wario, Donkey y el gran Koopa nadie les echa de la carretera, son ellos los que imponen su ley. Os costará hacer que giren pero cuando lo consigáis, nadie les parará.*

# Llegan nuevos Mortal

La noticia salió por fin a la luz. Se preparan dos nuevas entregas de **Mortal Kombat**. Por un lado, el ínclito **Ed Boon**, líder del «MK Team», está a punto de finalizar **MK4** en versión arcade. Mientras, por otro, **John Tobias** trabaja en un proyecto titulado **MK Mythologies**, que llegará a finales de año a Nintendo 64. Esto es, en primicia, lo que hemos averiguado sobre ambos títulos.

## Mortal Kombat 4 pronto en los arcades

### Un nuevo hardware dará vida a la entrega más fantástica del «kombate mortal»

**La historia empieza así...** El torneo MK3 en realidad no acabó nunca, sólo cambió de lugar y de protagonistas. Sucedió que mientras los kombatientes luchaban en la Tierra, en el Outworld sacerdotes y magos se pegaban por dominar el Gran Consejo. Con la idea de calmar las disputas, Khan regresó al Outworld, pero en su ira liquidó a los dos sacerdotes que mantenían abierta la puerta dimensional de la Tierra.

Arrepentido por el desastre, Khan obligó a los magos a convocar a los demonios del Dark World. Sólo ellos podían sostener la puerta. Pero los magos no controlaron a los seres ocultos, que quedaron libres para aniquilar a los habitantes del Outworld.

Khan logró huir por la última puerta que quedaba en pie, aunque perseguido por los demonios. Cuando la entrada se rompió, el tiempo sufrió un colapso. Pasado y futuro se fundieron, y se creó una clase de limbo en el que los supervivientes deberán resistir bajo una nueva EXISTENCIA.

**Y se ha llevado a la pantalla así...** MK4 será definitivamente un juego de lucha en 3D. No busquéis parecidos con War Gods, ni con Tekken, ni con Street Fighter. Será otra cosa.

Se basa en un nuevo hardware de gráficos 3D llamado ZEUS, desarrollado por Midway y con capacidad para mover ¡¡1.000.000 de polígonos por segundo!!

Habrá un total de 12 personajes a elegir en una nueva pantalla, por fin, de selección de luchador. Regresan al menos Raiden, Scorpion, Sub-Zero y Sonia, y se estrenan siete muy relacionados con el proyecto de John Tobias.

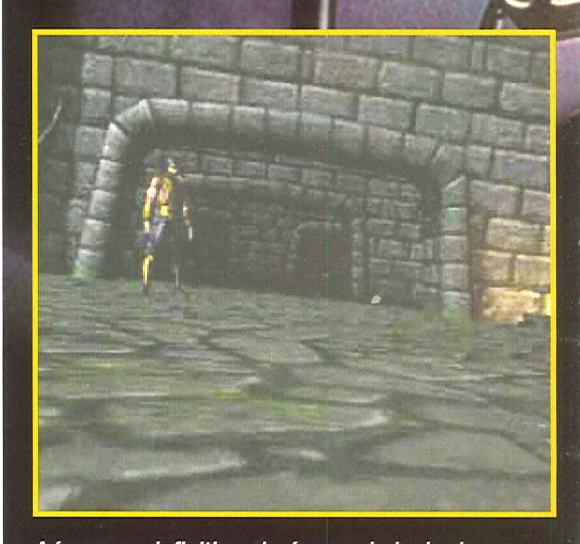
La sangre volverá por sus fueros. Se acabaron los fatalities de risa y por supuesto no habrá sitio para los friendships ni para los babalities. Gore a tope.

Boon y equipo pretenden tener listo el arcade para su estreno simultáneo con la nueva película de Mortal Kombat, «MK Annihilation», que ha producido New Line Cinema. Será, esperamos, durante el verano. Quizá en junio...

## Primeras imágenes de MK



*Estas imágenes han sido difundidas por Ed Boon. Su objetivo: que comprobemos la potencia del nuevo hardware de tratamiento gráfico en tres dimensiones para MK4.*



*Aún no es definitivo el número de luchadores que participarán en Mortal Kombat 4. Se habla de 12, pero Boon ha expresado que le gustaría llegar a 15. Cuatro de la vieja escuela y siete "extraídos" de MK Mythologies.*

### EQUIPO DE DESARROLLO MK4

- **Ed Boon:** Líder de programación
- **Todd Allen:** Programador 3D engine y Zeus.
- **Mike Boon:** Programación.
- **Dave Michicich:** Gráficos 3D y modelado.
- **Tony Goskie:** Escenarios y gráficos 3D
- **Steve Beran y John Vogel:** Animación (Motion Capture) y gráficos 3D.
- **Dan Forden:** Música y sonido.

# Kombat

*Algunos luchadores de MK4 estarán construidos con más de 3.000 polígonos. Y, por fin, lucirán nuevos diseños que les diferencien.*



# MK Mythologies estará en N64

## Sub Zero se convierte en el héroe de la próxima parada "doméstica" del kombate

**Se funden Mortal Kombat y la aventura...** John Tobias, uno de los creadores originales de Mortal Kombat, es el responsable del nuevo proyecto que está a punto de ver la luz con MK como excusa pero diferente planteamiento. Lo que está diseñando Mr. Tobias se llama MK Mythologies: The adventures of Sub Zero. Y será un juego de aventuras con mucha acción. O sea que punto final a los rumores que hablaban sobre un RPG.

El protagonista de la acción será el ninja Sub-Zero. Tobias le ha embarcado en una jugosa mezcla entre Resident Evil y Out of this world, dos clásicos del videojuego, que nos situará en el Outworld unos diez años antes de que dé comienzo el torneo. El cóctel desde luego es sorprendente y, como afirma el mismo Tobias, "difícil de describir". Pues nada, imaginaremos acción subjetiva, escenarios lóbregos...




Se han planteado en principio 8 mundos en los que nos enfrentaremos, porque también habrá que luchar, al menos a 30 oponentes. Todos, incluidos nosotros, estarán diseñados a base de sprites 3D renderizados, algo de lo que sacará partido la Nintendo 64.

Y ya que hemos hablado de la consola, apuntad que es uno de los soportes que recibirá a esta bestia del videojuego. Está previsto para finales de año. Pero no será el único, porque ya nos han adelantado que, si la cosa funciona, pronto habrá secuelas protagonizadas por otros héroes de Mortal Kombat. Al loro pues.

## Avanzamos los próximos lanzamientos para N64 que prepara la compañía GT Interactive

# Pon un GTI en tu Nintendo 64

Merced al acuerdo alcanzado con la compañía **Midway**, **GTinteractive** traerá a Europa un buen abanico de títulos para Nintendo 64. Entre ellos, **Hexen**, **Doom64**, **Wargods** y **Wayne Gretzky**. Todos estarán disponibles a partir de **septiembre**, pero nosotros ya vamos abriendo boca.

# Hexen

### Más allá de cualquier otro arcade en 3D

Por fin tomamos contacto con uno de los juegos más esperados para Nintendo 64. Cierto es que estaba más o menos a **mitad de desarrollo**, pero ya dejaba adivinar lo que puede ser finalmente esta versión del famoso Hexen de **Raven**. En dos palabras, tan **cañera** como la de **PC**, sólo que el **doble de rápida** y bastante mejor tratada a nivel gráfico.

Hexen, para el que no lo conozca, es uno de los **arcades de acción subjetiva** más revolucionarios del momento. Otro de los que ha creado escuela y secuelas. Transcurre en una lóbrega dimensión paralela dominada por las fuerzas demoniacas del malvado D'Sparil. Nosotros seremos un **mago**, un **clérigo** o un **guerrero**, y nuestra misión será impedir la destrucción total del mundo. Cada personaje tiene armas, habilidades (súper poderes) diferentes, si bien todos podrán correr, andar, volar y cascar a los enemigos.

Una de las cosas más llamativas de esta versión, además por supuesto de los efectos de luz y niebla, será la participación simultánea de hasta **cuatro jugadores** a pantalla partida. Lo que se dice la bomba, chicos.







Poderosa, violenta y despiadada. Así será la versión para N64 de Hexen que llegará en septiembre.

**Este Hexen 64 será mejor y más rápido que la versión de PC. Y además permitirá 4 jugadores simultáneos.**







A pesar de que el juego está aún inacabado, desde luego lo que hay impresiona bastante.




Cada uno de los tres personajes protagonistas tendrá diferentes habilidades y súper poderes.

# Doom 64

## Hay que *jugarlo* para creerlo

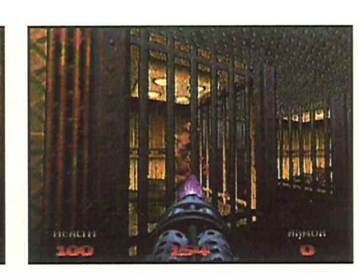
Todo lo que hemos venido comentando sobre la nueva versión de DOOM se confirmó en cuanto pudimos probar el cartucho. ¡Qué pasada! Un **Doom** absolutamente **nuevo. 34 niveles creados especialmente**, gráficos renderizados y una jugabilidad que aprovecha a tope la versatilidad del **stick analógico**.

Y no es lo único que evoluciona. El trabajo a medias entre **Id y Midway** también ha incidido en el **engine de inteligencia artificial**. Que es nuevo, por supuesto. En el sonido, con los mejores efectos diseñados para cualquier versión disponible. Y, aunque ya lo hayamos citado, en el entorno gráfico, que se basa en **polígonos texturados**, increíbles efectos de transparencia (no os perdáis la aparición de las almas) y **juegos de luces y sombreados** con los que se os caerá la babita.

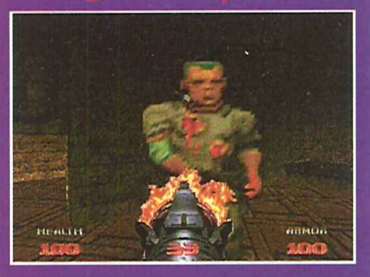
Podéis buscar vuestro cartucho de Doom 64 en las tiendas **a partir de septiembre.**







### Sangre sin pixels







Las imágenes hablan por sí solas. Exceso de vísceras y ni un sólo pixel. Así da gusto machacar a tanto monstruo, pero que no salpique, "please".

En la oscuridad todo es posible. En estos siniestros pasillos lo posible es que te metan una cuchillada por la espalda. O un buen "petardo" para que saborees los efectos de luz.



# ¿Qué es y qué hace GTinteractive?

**GTinteractive es uno de los principales distribuidores de software a nivel mundial. A lo largo de 1996 se apuntó importantes tantos con el lanzamiento de súper ventas como Quake, Doom o MK 3 (en versión PC), gracias a los que se ha colado entre los líderes del sector.**

**Hasta hace pocas fechas su nombre se relacionaba más con el mundo del PC, sobre todo por distribuir los títulos de Id software, y también por haber adquirido compañías tan prestigiosas como Epic Mega Games o Warner Interactive. Sin embargo, ha sido gracias a la opción exclusiva para distribuir los productos de WMS Industries (Midway, Williams, Atari) en Europa, por lo que GTi ha entrado por la puerta grande en el mundo de las consolas.**

**GTinteractive tiene su base de operaciones en Nueva York, y cuenta con oficinas en San Francisco y Londres, desde donde controla el mercado europeo. En España, sus productos son distribuidos por New Software Center Company.**



**Jason Fitzgerald** responsable de la prensa en GTi, estuvo en nuestra redacción para presentarnos los primeros títulos de N64 que van a lanzar. Como veis, se lo pasó bomba.

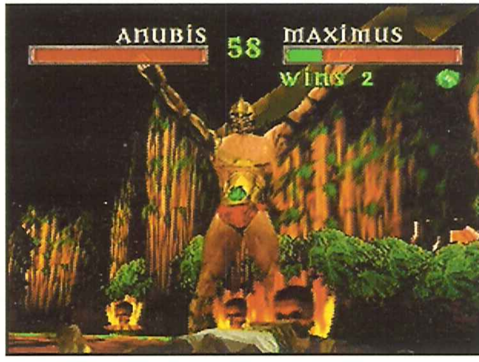


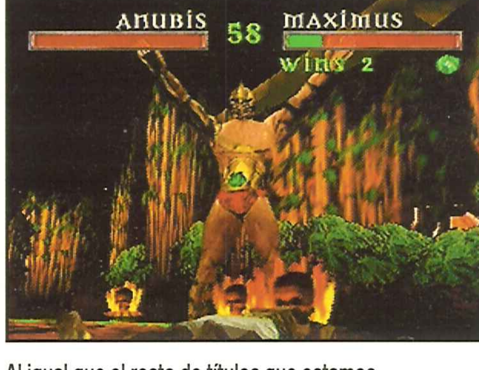
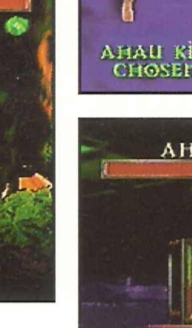
# Wargods

## *KO* técnico a la *recreativa*

Esta vez es verdad que la versión de **N64 es superior a la recreativa**. De hecho este Wargods da unas cuantas vueltas al arcade original, que también diseñó **Midway**. ¿Que por qué estamos tan seguros? Pues para empezar porque están todos los luchadores del arcade (**Woodoo, Warhead, Anubis, Vallah, Tak, Ahau Kin, Kabuki Joe, Cy-5, Pagan y Maximus**), y para seguir porque es un **20% más rápida** y ni se sabe cuánto más fiable y más obediente al control.

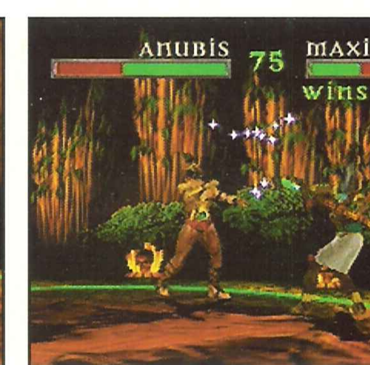
Los gráficos de los protagonistas están hechos a base de **polígonos texturados**, aunque no destacan especialmente por su volumen. El tamaño es el ideal para la carga de movimientos que incluye cada uno, y también para el dinamismo con que se desenvuelven en los **escenarios 3D** de tipo apocalíptico. No nos extraña, al fin y al cabo todos son dioses a la gresca por el **ORE**, una especie de metal de gran valor que incluso es capaz de devolver a la vida a los muertos.



Al igual que el resto de títulos que estamos presentando, la versión para N64 de Wargods estará a la venta a partir de septiembre.

## El plantel de dioses



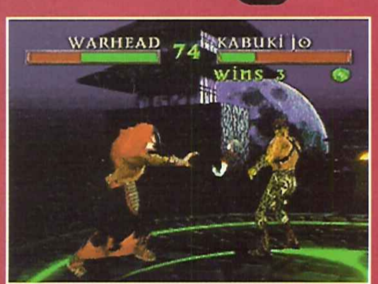


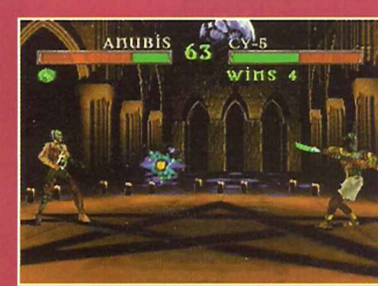




A Wargods le han sacado inevitable parecidos con Mortal Kombat. De hecho, todos han creído que este juego era el test del venidero MK4. ¿Por qué será?

## Uso y abuso de **armas especiales**








**Está de moda lo de incluir proyectiles en los juegos de lucha. Aquí, además de contundentes, son el único camino hacia la victoria. Sólo conociéndolos, ganarás.**

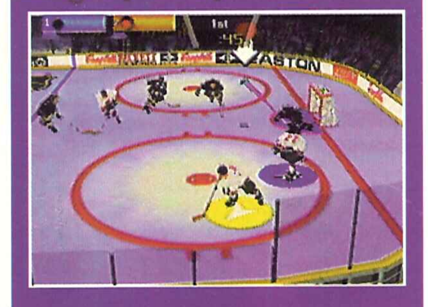
# Wayne Gretzky

## La liga de *hockey* más *real*

Con juegos como éste, a uno le tiene que gustar el hockey por narices. Lástima que en Europa no exista afición, porque desde luego el cartucho que firma Wayne Gretzky, y en el que **se involucró** como si estuviera jugando de verdad, es impresionante. Y no sólo porque reproduzca **la liga americana de hockey sobre hielo** con pelos y señales, sino además porque es real, porque **te mete en el juego**.

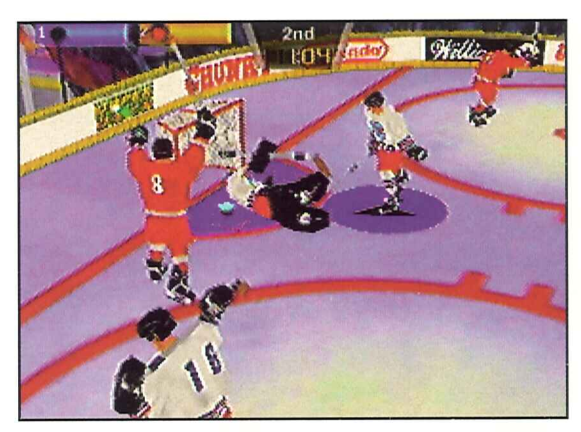
**Midway** ha empleado toda la tecnología disponible para parir este cartucho. Es sólo un partido de hockey, pero ataca con **gráficos renderizados** en tiempo real, **escenarios en 3D**, **cámaras inteligentes** para seguir el juego y mucho motion capture. Ahí es donde más ha colaborado Gretzky, dejándose digitalizar en todas las posturas para que luego los grafistas le den sentido a todo eso. Y aquí se han pasado de buenos. Ya lo comprobaréis cuando, adivinad, **en septiembre llegue a las tiendas.**

### Elige **perspectiva**

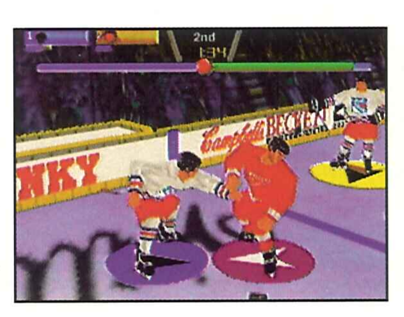




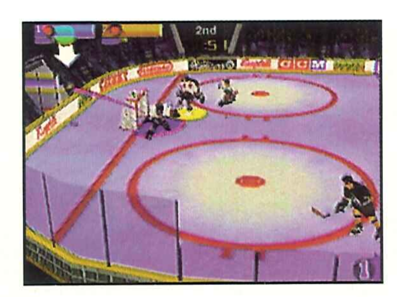
Desde arriba o desde un lateral. Más cerca o más lejos. Seguiremos el juego desde donde más nos guste.



Los jugadores tienen un tamaño enorme y se mueven con exquisita soltura. El motion capture ha hecho maravillas.



Es tan real que hasta duele... sobre todo cuando dos jugadores se enzarzan en plena pelea y la cámara se acerca al máximo para que no nos perdamos un solo detalle.

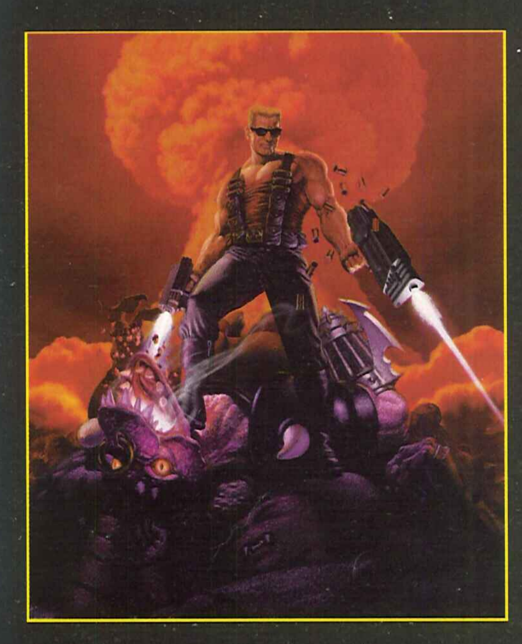





En las repeticiones, un potente zoom nos permitirá saborear la imagen desde todos los puntos del campo y a cualquier distancia.

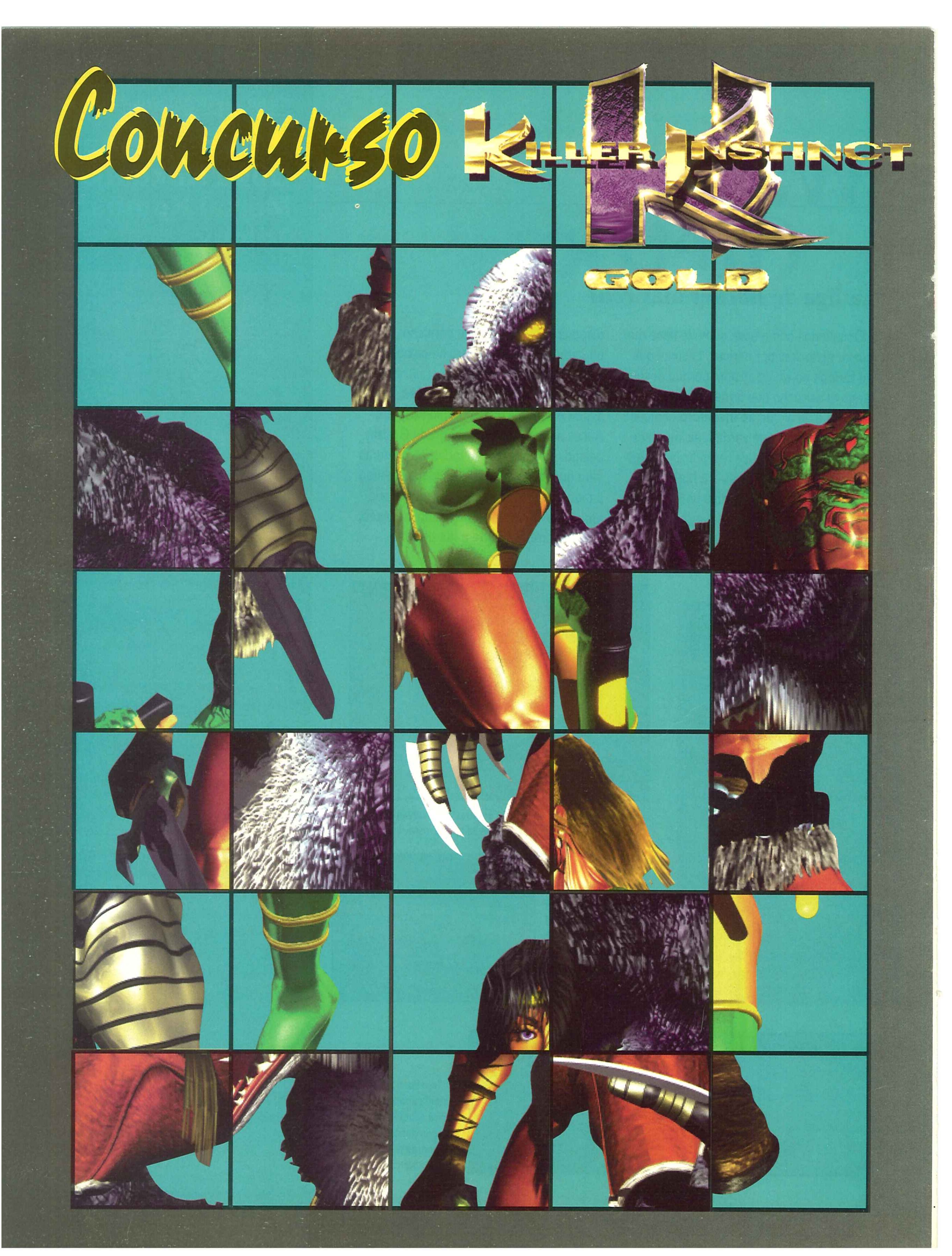
No se vayan todavía, aún hay más

# Próximamente, Duke Nukem 3D, Mortal Kombat Trilogy...



También en **septiembre** aterrizarán en España dos de los primeros cartuchos que vieron la luz en USA para N64. Se trata de **Mortal Kombat Trilogy** y **NBA Hangtime**, dos títulos de indudable sabor a recreativa que firma **Midway**. El primero ya tiene una edad, pero funciona. Es una **compilación inteligente** con todo lo que ha dado de sí esta saga más un montón de cosas nuevas. El otro es una vuelta de tuerca a NBA Jam. Dos jugadores por equipo en cancha, todo locura, todo espectáculo. No os perdáis los mates que se marcan estos bestias.

La avalancha continuará en **octubre** con el anuncio de otro de los clásicos del mundo del PC. **Duke Nukem 3D**, el súper arcade de acción subjetiva de **Apogee**, está ya en manos del grupo británico **Software Creations**. Su misión: reescribir el engine aprovechando al máximo la potencia de la nueva Nintendo. Algo como DOOM, mejorar sin tocar la base que es donde está lo bueno. Hablando de la base y de Doom, este Duke Nukem se diferencia fundamentalmente del título de Id en que no es tan lineal, o sea que está plagado de laberintos con miles de salidas, y también en que tira de un humor negro de lo más chisposo.


Concurso
Killer Instinct
KI
GOLD

# ADIVINA QUÉ 3 LUCHADORES SE ESCONDEN TRAS ESTA IMAGEN

## y gana uno de los 5 magníficos lotes que sorteamos

Vamos, todos a echar un ojo al "puzzle de imágenes" de aquí al lado. Está facilísimo. ¿Pero de verdad no sabéis quiénes son? Pues ya podéis ir avivando la imaginación que hay 5 súper premios en juego. Nada menos que 5 lotes compuestos por:



| |
|---|
| KONAMI |
| MAJOR A |
| 64 Megas |
| Tarjeta de memoria |
| Torneo |
| 36 Selecciones |
| 5 Niveles de dificultad |
| Fútbol |

## Presentamos el juego de fútbol para el que diseñaron la Nintendo 64

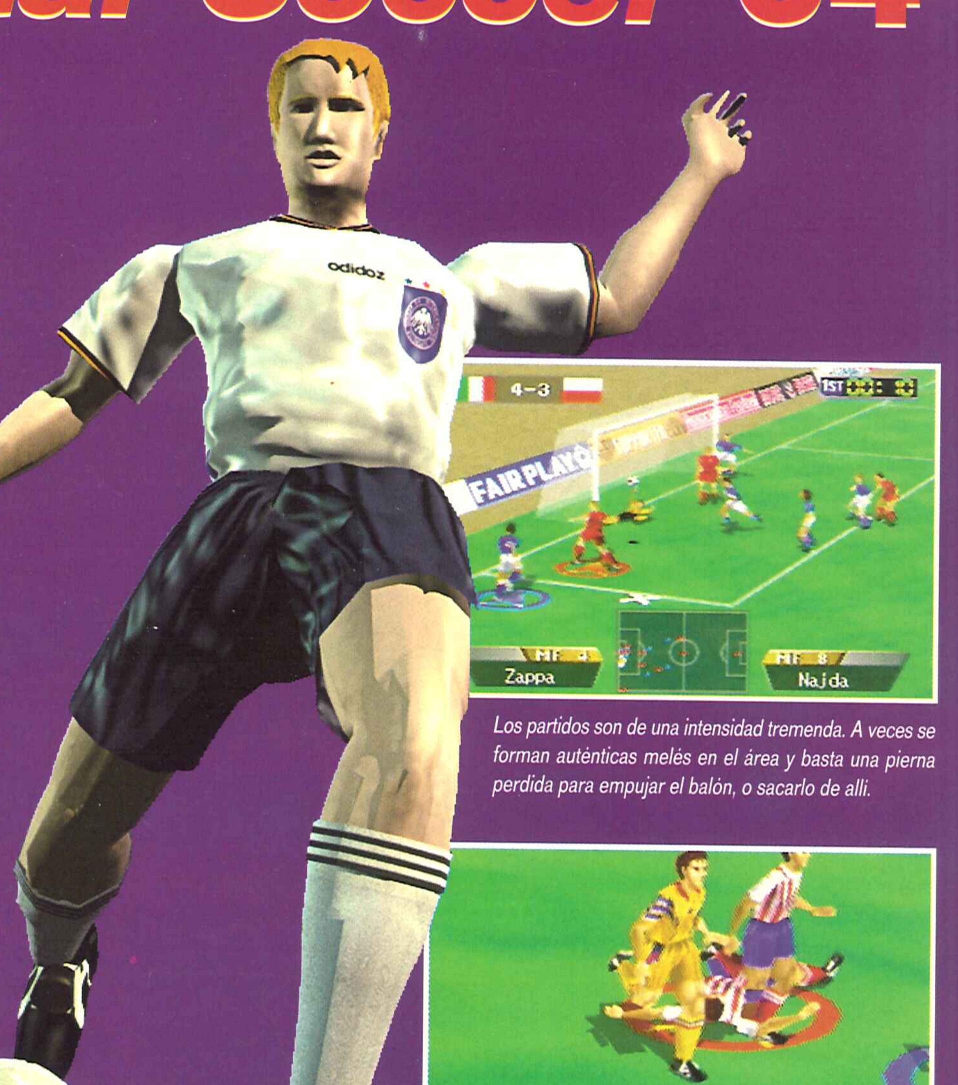
# INTERNATIONAL Superstar Soccer 64

El **esquema de fútbol** de este ISS es el mismo que hemos disfrutado en **Super Nintendo** elevado a la categoria de 64 bits. La fórmula arcade de **planteamiento fácil, simple** y asequible.

Juegan **selecciones nacionales, 36** divididas en 4 bloques europeos, uno americano y otro asiático. Cada una arropada por dos equipaciones (para casa o para fuera), clavaditas al uniforme original. La **plantilla,** eso si, es **inventada**, aunque en España juegue un tal Camacho y en Inglaterra nos metan a Platt o a Keegan. Simples casualidades. El problema (que no es tal problema si te importa poco el asunto de los nombres) tiene rápida solución.

Las primeras opciones de configuración nos permiten **editar y cambiar los nombres** que queramos. Y por si eso no basta, otras invitan a crearlos: elegimos rostro, calculamos valores, situamos posición y ya te-

...r por la ...erte: al ...ete. ***...ade,*** en ...eso han ...**as** don... decidir presio-




*Los partidos son de una intensidad tremenda. A veces se forman auténticas melés en el área y basta una pierna perdida para empujar el balón, o sacarlo de allí.*




*El realismo de algunas acciones es especialmente feroz. Aquí el árbitro está a punto de pitar una falta, mientras el jugador permanece caído en el suelo quién sabe si fingiendo una lesión.*




**Hay cartuchos que por sí sólos son capaces de vender una máquina. ISS 64 es, junto a Mario, uno de ellos. No importa lo que haya que pagar.**





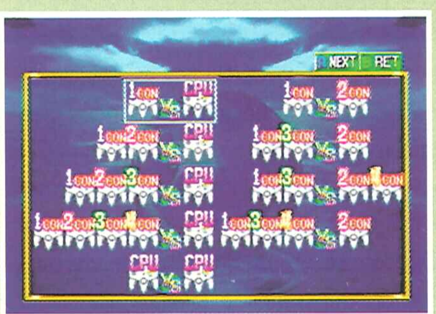


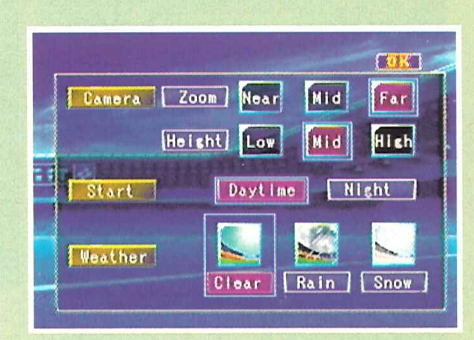
*El penalti, la suerte máxima, también está bien tratada en ISS64. La perspectiva nos sitúa a pie de campo y dos grandes recuadros de distintos colores señalan hacia dónde puede ir la bola y hacia dónde el portero.*

## Preparativos y calentamiento

El juego permite cuatro futboleros simultáneos, a enfrentarse como gusten. Antes de empezar también puedes elegir el ángulo de juego con su zoom (aunque podrás cambiarlo también durante el partido), variar algunas reglas (como no incluir faltas o fueras de juego), elegir el árbitro (entre 3 disponibles), y decidir las condiciones climatológicas y hasta si quieres jugar de día o de noche. Una vez que selecciones equipo y torneo, no te pierdas el calentamiento que se marcan los jugadores. Incluso puedes participar.










**eStá En acCióN**
*Todo, pero especialmente el tema de las animaciones. El realismo es bestial.*

**nO eStá En acCióN**
*Apuntamos lo de los nombres reales, y a ver si se deciden a incluir ligas.*

## Llegar a puerta y meter gol en cuatro pantallas




**La pared es perfecta.** Te internas por la derecha. ¿Regateas?, ¿tiras a puerta? La mejor opción es hacer la pared presionando el botón C- Derecha.




**Un centro medido.** Llegas a la línea de fondo e inmediatamente una flecha azul te indica que hay un compañero desmarcado. Centra bombeado con C- Izquierda.




**Listo para el remate.** Cuando el balón vuela por el aire, pasas a controlar automáticamente al jugador que espera en el área. Un círculo a su alrededor lo señala.




**Y el balón besa las mallas.** El gol está a punto de llegar. Ya sólo queda que presiones el botón de tiro (B) para que tu delantero realice un remate espectacular.

Hemos encontrado un punto negro en el juego. En el nivel de pericia normal, el portero suele rechazar los balones. Y entonces basta estar allí para remachar.

sol, la lluvia o la nieve. Prueba estos efectos: en la noche, la **iluminación de los focos** crea un efecto asombroso.

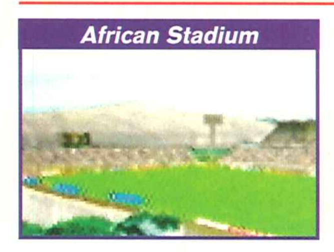
***La receta mágica que es capaz*** de hilvanar con desenvoltura todo esto tiene una parte de **polígonos**, otra de **motion capture**, una más de conocimiento de la máquina y una última de **estudio exhaustivo del fútbol**.

Los jugadores están construidos a base de enormes polígonos perfectamente ensamblados. Da la impresión de que en **la versión PAL se ha trabajado más en el aspecto gráfico**, puesto que las formas aparecen **más redondeadas y con mayor detalle que en la versión japonesa**. De las animaciones se han encargado a medias el "motion capture" y la habilidad de los animadores para unir todo el estudio de capturas, unas 320 acciones, de forma extremadamente suave y realista, rentabilizando al máximo el "anti-aliasing". Fíjate con atención en los bordes de los polígonos...

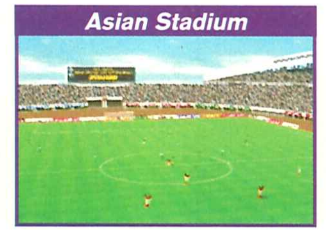
***La ambientación que vive cada partido*** también es responsabilidad compartida entre programadores y potencia de la máquina. En ningún otro juego de fútbol apreciarás **tantos gestos en los protagonistas**, y tan bien hechos. Un jugador que se enfada cuando recibe tarjeta, que ayuda a levantarse al contrario, que protesta un fuera de juego. Y mientras, las voces simultáneas de un par de comentaristas que ponen su granito de arena al toque duro y seco del balón. Todo es excepcional y todo ha cabido en la eprom. Aunque los de

## Grandes estadios del mundo

African Stadium



Asian Stadium



Euro Centre Stadium

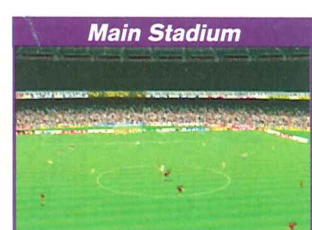


**ASIA, AFRICA, EUROPA...**
Ni en el mundial se pasa por tantos campos. Además cada estadio es diferente. Tiene su público, sus gradas, hasta el corte del césped es distinto.

Euro International



Main Stadium







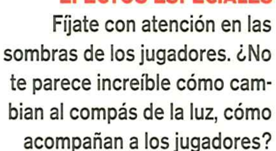





**Se puede jugar de día o de noche; con lluvia, nieve o sol; en un campo grande o pequeño; con once o siete jugadores... ¿alguien da más?**





**EFECTOS ESPECIALES**
Fíjate con atención en las sombras de los jugadores. ¿No te parece increíble cómo cambian al compás de la luz, cómo acompañan a los jugadores?




## Hasta 15 maneras de celebrar un gol

*Los jugadores celebran los goles igual, igual que los de verdad. Mecen al niño de Bebeto, se arrodillan en el córner de Amavisca..., lo que no hacen es quitarse la camiseta, pero todo se andará*











**¡ES FALTA, ES GOL!** Por primera vez en un juego de fútbol, el lanzamiento de un falta es realmente decisivo. O sea que además de espectaculares, sirven para marcar goles. Basta un pelín de pericia, para elevar el balón y hacerle un roto al portero.













*La jugabilidad es el punto clave del cartucho. No cuesta nada hacerse con el control de los futbolistas, los botones del pad cubren cualquier movimiento y además los rivales son durillos, o sea que no es un paseo militar.*









## Repeticiones «virtuales»













Las repeticiones nos ofrecen un control total de las cámaras. Podemos acercarnos, alejarnos y contemplar la imagen desde casi cualquier punto del estadio con todo detalle. Puedes repetir lo que quieras, a velocidad lenta o normal.



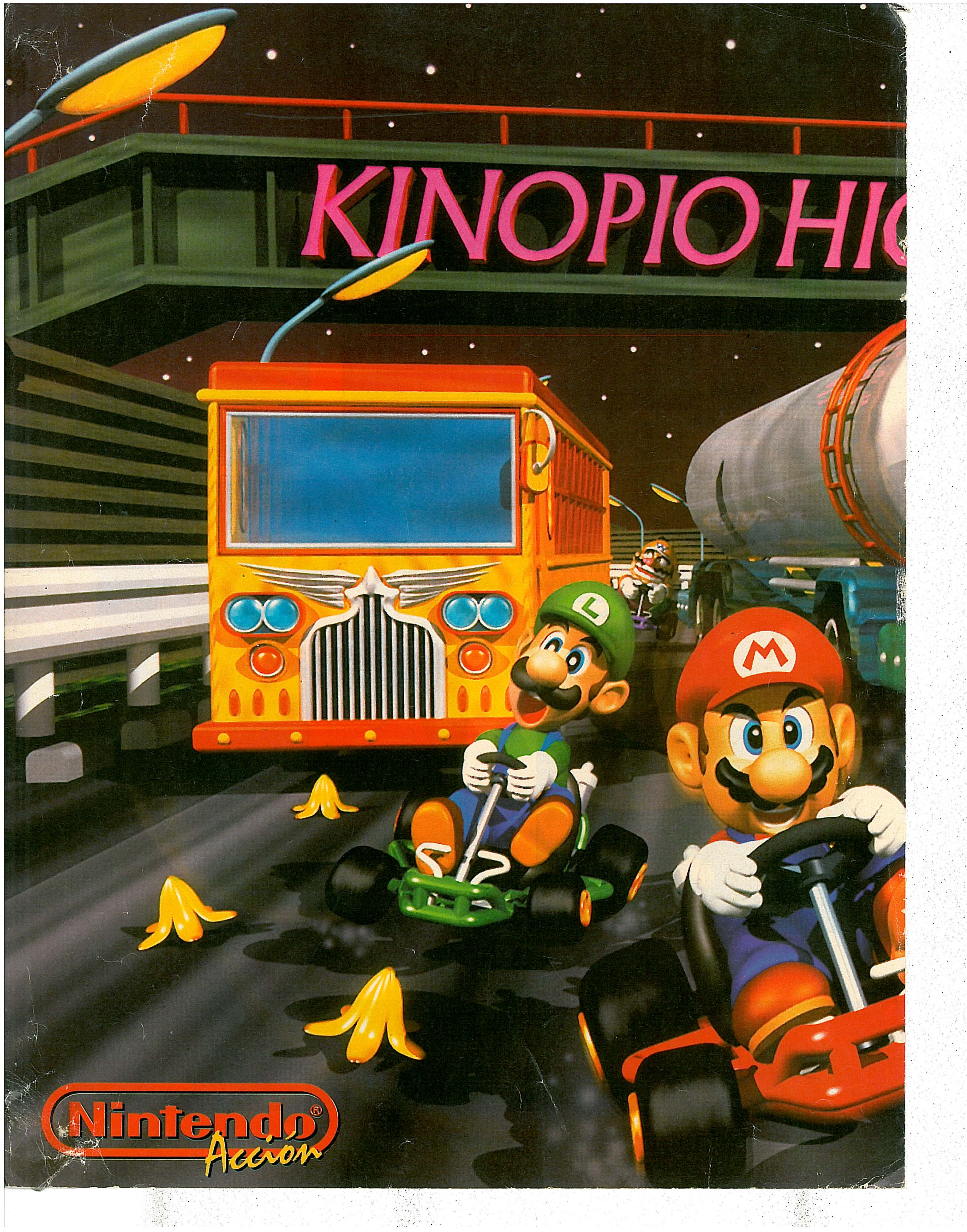


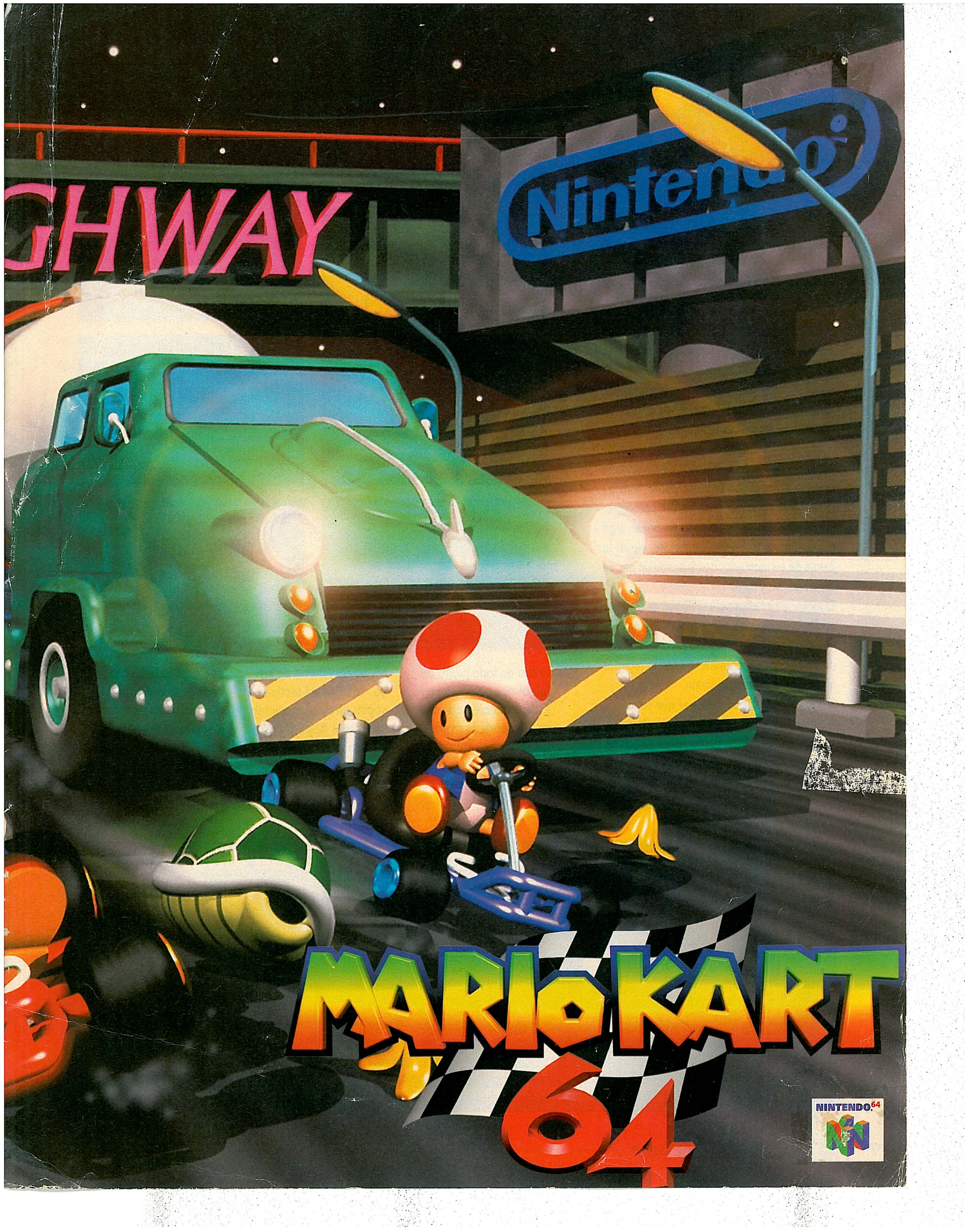









KINOPIO HIG
Nintendo
Acción


GHWAY
Nintendo
MARIO KART
64
NINTENDO 64




*Basta presionar un botón para controlar a un jugador. En todo caso, la CPU activa al jugador que cada vez se encuentra más cerca del balón.*

Major A hayan tenido que cargarse 50 movimientos de la lista. Eso sí, ahí quedan los **1500 sampleados de voces** para atestiguar la potencia de la máquina.

***Terminamos este larguísimo comentario*** hablando de la **jugabilidad**. A ver, ISS64 se adapta a nosotros tan rápidamente como nosotros al stick analógico y sus 200 posibles variaciones de movimiento. Las acciones normales del juego (correr, pasar, lanzar) están **"grabadas" en cada botón**, pero siempre tendremos la posibilidad de hacer algo extraordinario (**rabonas, vaselinas**, elevar la pelota de un taconazo) combinando un par de controles. Muy fácil.

El motor de **inteligencia artificial** es el mejor posible. Tiene a los 22 jugadores (y al árbitro) pendientes de la jugada pero se encarga de seleccionar automáticamente al jugador que está más cerca del balón.

El **juego de ángulos** desde el que seguimos el partido nos pone todo el meollo en bandeja. Tres ángulos, desde la banda, más tres zooms. La combinación justa para vivir el fútbol. Y lo demás... Lo demás es decorado.

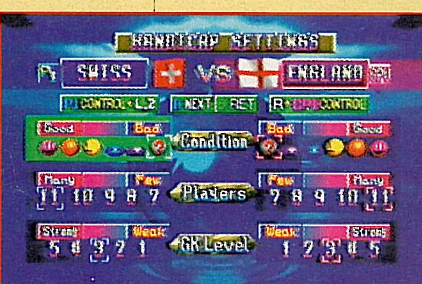
JUAN CARLOS GARCÍA & JAVIER ABAD

## Todas las tácticas para conseguir los mejores resultados



















Como en todo juego de fútbol que se precie, en ISS64 también dispones de las oportunas variables tácticas y estratégicas. Antes de empezar el partido, o en el descanso, eliges el sistema de juego, decides las tácticas a seguir en cada momento (4 entre 8 disponibles) e incluso asignas marcajes hombre a hombre. Hay además una bonita opción que explica la función de cada puesto de juego, y por supuesto permite modificarlos. Otra para jugar con 7, 8 ó 9 hombres, otra más para elegir el nivel de pericia del portero...

## Modo «training»: practica antes de jugar










Se divide en entrenamiento de faltas, saques de esquina y movimientos en general. Puedes practicar con el equipo que quieras, el tiempo que necesites. Y te aconsejamos probar aquí primero porque es donde podrás coger el tranquillo a las espectaculares acciones -algunas necesitan unos cuantos botones- que es capaz de realizar cada jugador.

De las animaciones que dan vida a los jugadores destaca especialmente la del portero. Hasta ahora nadie habia imitado con tanta fidelidad las reacciones, movimientos y gestos de un guardameta.

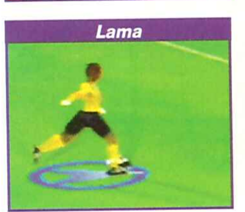
## Las estrellas también aparecen


Batistuta


Brohlin


Couto


Kluivert


Lama


Prosinecki


Shearer


Valderrama






**Los futbolistas pueden hacer prácticamente de todo en el campo. Y eso transmite una sensación de realidad que no verás en otros juegos de fútbol.**




**LA MEJOR PERSPECTIVA**
A pesar de que la vista siempre es lateral, podemos combinarla con 3 ángulos diferentes más tres zooms.













El modo «scenario» plantea un reto de lo más divertido. Dar la vuelta a un partido empezado, con el resultado en contra, y sólo unos cuantos minutos por delante.

## El Análisis

•**Por fin un juego de fútbol** que agarra la realidad por los cuernos y la lleva, tal cual, a la pantalla. Los movimientos son únicos y las animaciones, suaves, realistas, ingeniosas, demuestran de que son capaces consola y desarrolladores.
•**La ambientación es fenomenal.** No sólo por los gritos del graderio, sino además por las voces simultáneas de dos comentaristas que radian el partido (en inglés) a la concurrencia.
•**La jugabilidad es sorprendente.** El control es fácil, ágil, rápido y las posibilidades de hacer cosas son casi ilimitadas.
•**No hay ligas, ni jugadores reales**, pero no importa. Puedes crear al jugador que quieras, darle un nombre y ponerle a jugar.

| | |
|---|---|
| Gráficos | 98 |
| Sonido | 96 |
| Movimientos | 98 |
| Jugabilidad | 98 |
| Entretenimiento | 99 |
| TOTAL | 98 |

SuPeR sTaRs

**SUPER NINTENDO**

| |
|---|
| CAPCOM |
| CAPCOM |
| 16 Megas |
| Passwords |
| 11 Niveles |
| 1 Vida |
| No hay niveles de dificultad |
| Arcade |

# MARVEL SUPER HEROES IN WAR OF THE GEMS

## Otro "Capcomnazo"







La cosa va esta vez de **recuperar unas gemas muy poderosas**. Para afrontar tamaña misión Capcom ha puesto a trabajar a lo mejorcito de la Marvel. Al **Capitán América**, a **Hulk**, a **Iron Man**, a **Wolverine** y a **Spiderman**. Por turnos y separaditos, aunque nadie duda de la hombria de ninguno. Y el caso es que el empleo se las trae, porque caramelos no van a probar estos chicos. Más bien zurriagazos. Que Capcom se ha subido a la parra a la hora de poner trabas.

***Menos mal que de golpes, aquí los héroes entienden un rato.*** Y además se les ha implantado una proteina con un par (o tres) de **pegadas especiales por cabeza** de fácil acceso. El problema es lo que espera enfrente. **Once fases tenebrosas** cargaditas de enemigos. O lo que es lo mismo, un «beat´em up» de los de siempre complicado por una estructura breve pero muy intensa, por algunas situaciones inesperadas (una fase transcurre en un recinto inundado de agua) y por otros elementos que también juegan lo suyo (esos malditos pinchos del Amazonas).

**Cuatro fases** más la sala de entrenamiento **se abren desde el principio**. Cada una, excepto la de training, está coronada por un malvado típico de cómic que sólo pone las cosas un poco más difíciles que los que encontraremos antes. Auténticas pandillas de **demonios, dobles locos y amazonas** tirando a la Veneno que cascan a cualquiera en menos que canta un gallo. Y recordamos que **sólo hay una vida**, que la barra de energía se agota rápido y que a héroe muerto sólo le puede suceder otro héroe (y no el mismo).

***La resolución técnica de este invento*** está partida por la mitad. El tamaño de los protagonistas es generoso, abultado, pero se mueven a paso de tortuga y muestran tanta agilidad como la Estatua de la Libertad haciendo jogging. Los **niveles son cortos**, pero eso no impide que nos zurren la badana en la primera pantalla.

Hay algunos **items que recuperan energía** o que aumentan el número de ataques especiales, pero ni los unos son suficientes, ni los otros se pueden hacer siempre. De hecho, sólo si antes nos hemos hecho con alguna gema.

**Chungo lo tienen los de la Marvel**. Y peor la humanidad. Esto necesita de buenos especialistas. De gentes que suspiren por las joyas clásicas de Capcom y que además se hayan ojeado los últimos volúmenes en cómic de la Marvel. Además de enterarse mejor, les será más fácil meterse en el papel.

▸*Juan Carlos García*



## La factoría Marvel en detalle

## Usa los súper poderes...







Además de los tres o cuatro golpes especiales por cabeza, también podéis aprovecharos del poder de la gema. Primero hay que tenerla en el arsenal, luego cargarla al principio del nivel (hasta tres lleváis encima) y por fin realizar la combinación que viene en el libro de instrucciones. Es bestial.










**eStá En acCióN**

*El tamaño de los héroes y éstos en si mismos. Los golpes especiales.*

**nO eStá En acCióN**

*Pocos frames de animación y nada de fluidez. El argumento es reiterativo.*

**Estamos ante un trabajo para clásicos de 16 bits que todavía «flipan» con el «beat´em up» que sólo sabe hacer Capcom.**




**TODO UN NIVEL BAJO EL AGUA**

Es en el acuario. Una explosión ha roto los cristales y el agua ha inundado el edificio. Podréis respirar, pero os moveréis como si estuviérais en el fondo del mar.



## ...contra los jefes







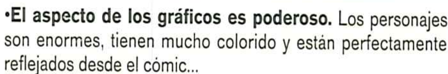






Era inevitable que el final de cada nivel estuviera controlado por un malvado enemigo. Éstos, la verdad es que son curiosos. Por una parte están **los lados oscuros de los protagonistas**, que claro, lucen nuestros mismos poderes, y por otra nos las veremos con **seres emblemáticos como Sasquatch**, un tipejo muy popular en las series de la Marvel. Acogotándolos conseguiremos saltar a otro nivel. Pero no es cosa fácil, de eso nada.

## El Análisis



- **El aspecto de los gráficos es poderoso.** Los personajes son enormes, tienen mucho colorido y están perfectamente reflejados desde el cómic...
- **...Pero todo tiene su parte mala.** Por ejemplo que los movimientos no se corresponden con el tamaño. Son como enooormes barriiiiiles desarmados.
- **Duro nos lo ha puesto Capcom para avanzar.** Una sóla vida, una pequeña barra de energia y enemigos "inteligentes".
- **Los golpes especiales hacen más atractiva la acción.** Está bien eso de combinar «beat´em-up» con movimientos estilo arcade uno contra uno.

| | |
|---|---|
| Gráficos | 80 |
| Sonido | 79 |
| Movimientos | 65 |
| Jugabilidad | 68 |
| Entretenimiento | 83 |
| TOTAL | 78 |

SuPeR sTaRs

| GAME BOY |
| --- |
| NINTENDO |
| NINTENDO |
| 2 Megas |
| 2 modos de juego |
| 16 circuitos |
| Torneo |
| 3 clases de cilindrada |
| Carreras |

# WAVE RACE







## Enredos de familia

La versión más humilde de Wave Race navega desde este mes en las Game Boy nacionales con el sambenito de los 64 bits colgando. Por vuestro bien, y sobre todo el del cartucho, os aconsejamos que olvidéis los antecedentes familiares y os centréis en lo que ofrece.

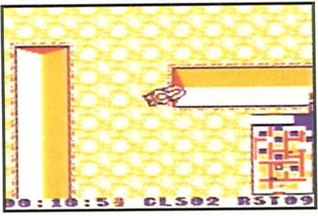
***La idea continúa siendo pilotar motos acuáticas.*** Es duro decir que ahí termina todo el parecido con el cartucho de 64 bits, pero qué le vamos a hacer. La carrera se desdobla en **dos tipos de torneo**. Uno con forma de circuitos enrevesados y el otro sobre un cuadrilatero. En el primero competimos para llegar antes que los demás a la meta; en el otro también hay que llegar antes... pero para hacerse con una serie de banderas repartidas estratégicamente. En ambos casos surcamos los mismos circuitos, hasta 8 según la cilindrada en que participéis (500, 650 y 800), y **competimos contra otros tres conductores** que puede llevar la máquina o, si conectáis vuestras GB, tres amiguetes.

Los recorridos incluyen **olas, plataformas de salto, remolinos, obstáculos** que ralentizan nuestra marcha y dos **items, "dolphin" y "octopus"**, que proporcionan poderes temporales. El **delfín aumenta la manejabilidad de la moto** para cuando vienen curvas, y el **pulpo se queda con el turbo de los rivales**. Hablando de turbos, hay una barra que indica la cantidad de potencia extra que podemos utilizar. Se gasta rápidamente pero se recupera en cuanto soltamos el botón.

***La perspectiva de juego siempre es aérea.*** Será por eso que **las motos se ven tan pequeñas**. El estilo recuerda al del popular **Micromachines**, sólo que rodeado de agua y sin tantos modelos (ni escenarios) para elegir. O sea que se acaba pronto la comparación.

**Gráficamente** se le nota bastante **anticuado**, pero esa es la tónica general de un planteamiento que tira de nombre ilustre pero se queda ahí. ¡Vaya! Con la de cosas chulas que se están haciendo en Game Boy, estamos seguros de que la idea se podia haber aprovechado mejor. Sobre todo ahora, cuando es inevitable la comparación con el hermano, padre o quién sabe si hijo...

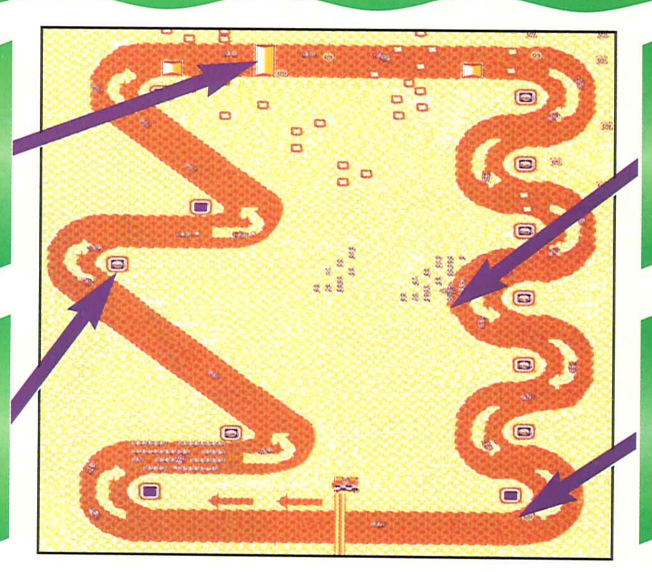
▸JUAN CARLOS GARCÍA



## Unas pistas sobre lo que encontraréis en el circuito

### A SALTAR TOCAN
Estas plataformas nos permiten coger altura para evitar los obstáculos que normalmente quedan debajo.

### LA CARITA SONRIENTE
La carita indica que no habéis atajado por mitad de la pista. Cumplid el recorrido o la carrera no contará.



### OLAS PARA QUÉ OS QUIERO
Retrasan, fastidian, enlentecen la marcha. No caigáis en sus redes, y si ocurre, dadle duro al turbo.

### REMOLINOS, MOLINOS
Pasáis por encima y, zas, perdéis el control de la moto lo suficiente como para que os pasen todos. Evitadlos.

**Las motos de agua son el único nexo común entre esta versión y la de 64 bits. Bueno, y también que se llaman Wave Race.**

## ÍTEMS AMIGOS
El pulpo no cambia de posición. Por eso, si no podéis cogerlo en la primera vuelta, preparaos para la siguiente. Nuestra moto parpadeará mientras dure su efecto, que es robar unidades de turbo al contrario. El delfín sólo aparece a partir del tercer circuito, y actúa mejorando el giro de la moto. Ojo con él, se esconde entre las olas.

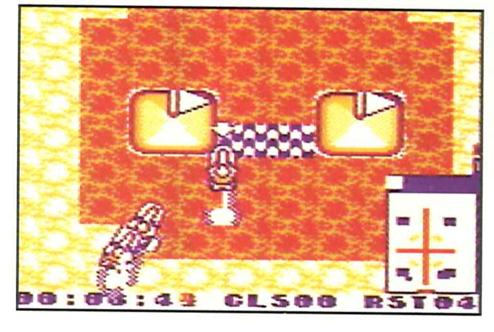




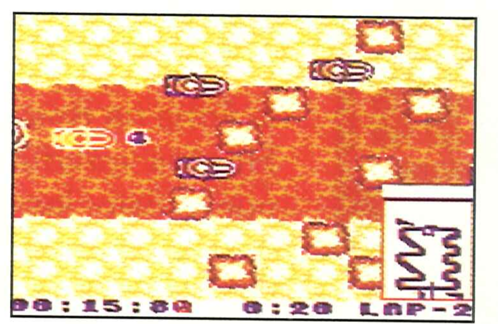


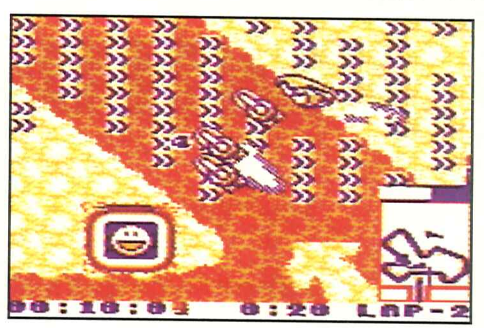
**nO eStá En acCióN**
*La realización técnica es anticuada, y la jugabilidad se resiente de tanta edad.*



**eStá En acCióN**
*El planteamiento incita a competir. Más aún si conectamos cuatro Games Boy.*




*Por obstáculos que no quede. No sólo el circuito está plagado de remolinos, olas y algo como bloques de piedra, sino que además los rivales harán lo posible por manteneros alejados de las primeras posiciones, y lo imposible para llegar antes a la bandera.*

## El Análisis

•**La resolución técnica es mediocre**. Los gráficos son simplones y el scroll aún no sabe lo que puede dar de sí la portátil.
•No es que haya escasez de **circuitos**, es que **todos son prácticamente iguales**. Más o menos liosos, pero iguales. Y eso de no encontrarse nada nuevo le quita emoción al juego.
•**Lo del modo slalom es una buena idea** no demasiado bien llevada a la práctica. La perspectiva no es la ideal y encima es hiper complicado pillar más de una bandera.
•**Para pasar de una cilindrada a otra** hay que ganar dos carreras y quedar segundos en las demás. Puede con todas las trampas del mundo ni siquiera ganéis una.

| | |
|---|---|
| Gráficos | 55 |
| Sonido | 60 |
| Movimientos | 55 |
| Jugabilidad | 60 |
| Entretenimiento | 65 |
| TOTAL | 60 |

# EL PULSO

## KILLER INSTINCT MUCHA CAÑA

Este mes irrumpe con fuerza la penúltima creación de Rare en la lista de 64 bits. Su Instinto Asesino de momento se cuela en el quinto puesto, pero tiene casta, así que subirá aunque sea a base de coscorrones.
Los ánimos están bastante caldeados, y buena prueba es también el estreno de ISS 64, el fútbol del año que viene con la firma de Konami.
Hemos añadido a la lista un nuevo dato: los meses que cada juego lleva en una posición. Curioso por lo menos queda...



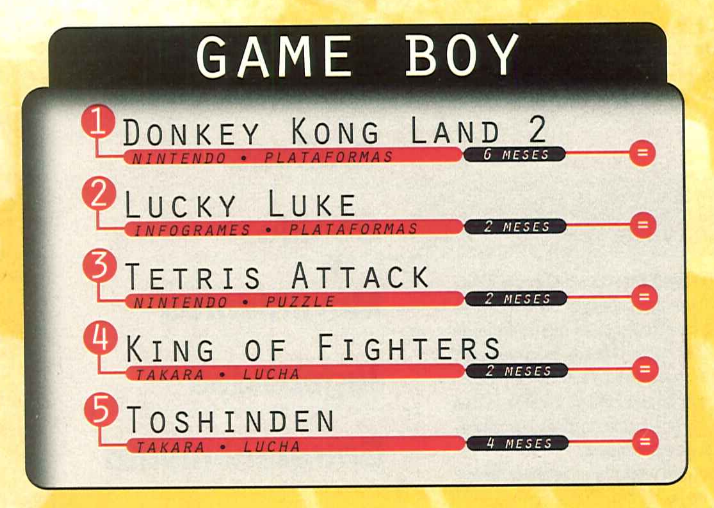
**Killer Instinct Gold** Nintendo 64

### NINTENDO 64

| Pos. | Juego | Compañía • Género | Meses | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | SUPER MARIO 64 | NINTENDO • ARCADE | 4 MESES | = |
| 2 | ISS 64 | KONAMI • FUTBOL | 1 MES | N |
| 3 | TUROK: DINOSAUR HUNTER | ACCLAIM • ACCIÓN 3D | 1 MES | 2 |
| 4 | WAVERACE 64 | NINTENDO • CARRERAS | 1 MES | 3 |
| 5 | KILLER INSTINCT GOLD | NINTENDO/RARE • LUCHA | 1 MES | N |

### SUPER NINTENDO

| Pos. | Juego | Compañía • Género | Meses | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | TERRANIGMA | NINTENDO/ENIX • RPG | 2 MESES | = |
| 2 | DONKEY KONG COUNTRY 3 | NINTENDO • PLATAFORMAS | 2 MESES | = |
| 3 | STREET FIGHTER ALPHA 2 | CAPCOM • LUCHA | 3 MESES | = |
| 4 | TINTÍN Y EL TEMPLO DEL SOL | INFOGRAMES • AVENT./PLAT. | 2 MESES | = |
| 5 | KIRBY'S FUN PACK | NINTENDO • PLATAFORMAS | 1 MES | 6 |
| 6 | TETRIS ATTACK | NINTENDO • PUZZLE | 1 MES | 5 |
| 7 | SUPER MARIO WORLD 2 | NINTENDO • PLATAFORMAS | 2 MESES | = |
| 8 | SECRET OF EVERMORE | NINTENDO • RPG | 3 MESES | = |
| 9 | WINTER GOLD | NINTENDO • DEPORTES | 3 MESES | = |
| 10 | DRAGON BALL Z HYPER DIMENSION | BANDAI/KONAMI • LUCHA | 4 MESES | = |



### GAME BOY

| Pos. | Juego | Compañía • Género | Meses | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | DONKEY KONG LAND 2 | NINTENDO • PLATAFORMAS | 6 MESES | = |
| 2 | LUCKY LUKE | INFOGRAMES • PLATAFORMAS | 2 MESES | = |
| 3 | TETRIS ATTACK | NINTENDO • PUZZLE | 2 MESES | = |
| 4 | KING OF FIGHTERS | TAKARA • LUCHA | 2 MESES | = |
| 5 | TOSHINDEN | TAKARA • LUCHA | 4 MESES | = |

### N.E.S.

| Pos. | Juego | Compañía • Género | Meses | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | WARIO´S WOODS | NINTENDO • PUZZLE | 13 MESES | = |
| 2 | SUPER MARIO 3 | NINTENDO • PLATAFORMAS | 13 MESES | = |
| 3 | TETRIS 2 | NINTENDO • PUZZLE | 13 MESES | = |
| 4 | TINY TOONS ADVENTURES 2 | KONAMI • PLATAFORMAS | 6 MESES | = |
| 5 | MEGAMAN 5 | CAPCOM • PLATAFORMAS | 6 MESES | = |

# TODOS LOS TRUCOS DEL MUNDO

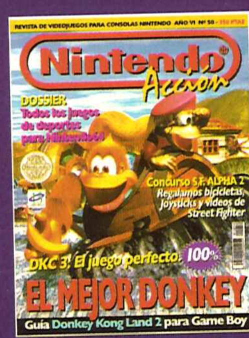

**NA 45. Guías:** Olympic Games (SN-GB) • Yoshi's Island • Spirou • DragonHeart • Especial trucos


**NA 46. Guías:** Kirby's Blockball (GB) • Mohawk • Toy Story (GB) • Yoshi's Island


**NA 47. Guías:** Toshinden (GB) • Tintin en el Tibet (GB) • Toy Story (GB) • Mohawk • Yoshi's Island


**NA 48. Guías:** Tintin en el Tibet (GB) • Mohawk • Los Pitufos 2


**NA 49. Guías:** Los Pitufos 2• Prehistorik Man (GB) • Tintin en el Tibet (GB)


**NA 50. Guías:** DKL 2 • Breath of Fire II • Urban Strike (GB)


**NA 51. Guías:** DKC 3 • Prince of Persia 2 • DKL 2 (GB) • Breath of Fire II • Urban Strike (GB)


**NA 52. Guías:** Coleccionable Super Mario 64 • DKC 3 • Breath of Fire II • DKL 2 (GB) • Prince of Persia 2


**NA 53. Guías:** Super Mario 64 • DKC 3 • Tintin: El Templo del Sol • DKL 2 • P. Persia 2 • Pilotwings 64

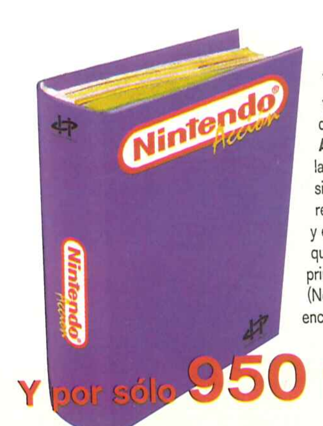

**NA 54. Guías:** Super Mario 64 • Turok: Dinosaur Hunter • DKC 3 • Terranigma • Tintin: El Templo del Sol

# ESTÁN AQUÍ

**Así que no busques más.**
Los tienes en las guias que publicamos en **Nintendo Acción**.
Si esa fase se te ha atragantado, o te has atascado en algún nivel,
**te solucionamos la vida.**

Arriba te indicamos las guias publicadas en las últimas revistas y el número en el que aparecieron. Ahora que sabes donde están, llámanos a los teléfonos **(91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18** (de 9 a 14,30 h. y de 16 a 18,30 h) y te enviaremos a casa la revista que buscabas. **Así de fácil.**

Si prefieres **pedirlo por correo**, rellena y envía el cupón que aparece en la solapa de la revista (no necesita sello).




Y si ya tienes varios números de **Nintendo Acción**, pidenos las tapas. Tendrás siempre todas las revistas ordenadas y encontrarás lo que buscas a la primera. (No necesita encuadernación)

**Y por sólo 950 pts.**

Nintendo®

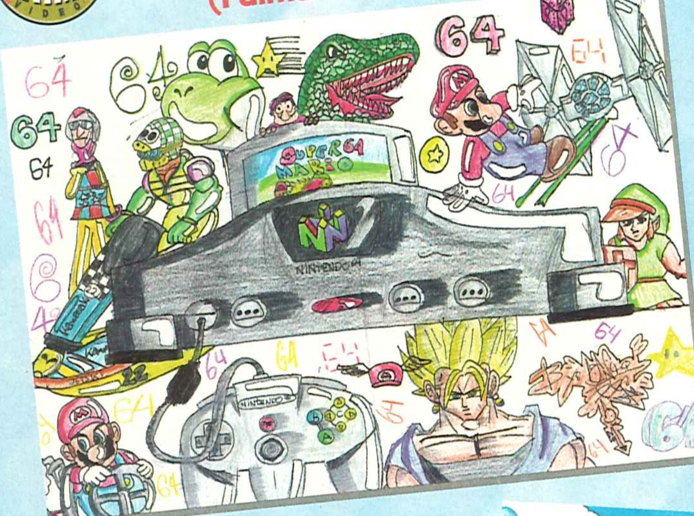
ZONA ZERO

# El mejor es...

## Fco. José Echarri Frías (Navarra)

No es que siempre le demos "el mejor" a un dibujo protagonizado por Yoshi, es sólo que parece que cuando utilizáis al pequeño dinosaurio os sale más bonito. Este de Francisco José es además simpático y tiene chispa. Encima, se le nota que está puesto en los títulos que van a venir para N 64.

Santiago Garau de Meer (Palma de Mallorca)



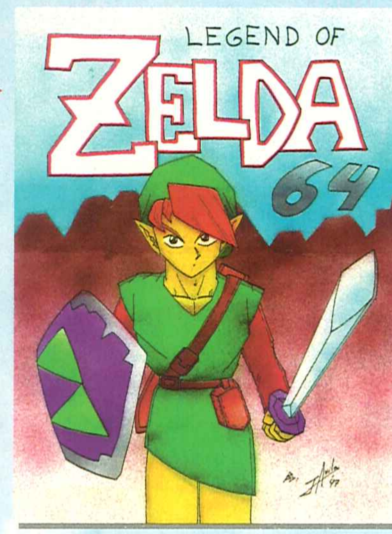

Fco. José López Luján (Albacete)




Andrés Palomo Toribio (Madrid)



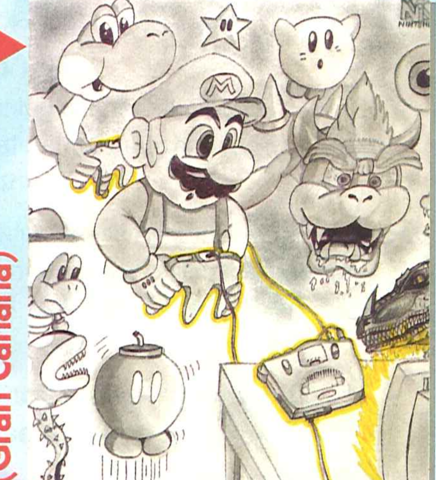

José Antonio Avila Parra (Barcelona)




Pablo Lueiro (Madrid)




Héctor José Déniz Sarasúa (Gran Canaria)



## La cartera de moda

Parece que la bolsa que regalamos a nuestros artistas está teniendo éxito. Nos alegra. Ya sabéis que siempre pretendemos regalaros lo mejor. Así nos pasa, que luego no tenemos sitio para tanto dibujo. Qué dibujo: ¡obras de arte! Pero no hay problema, alquilaremos otra redacción si es necesario. Vosotros seguid haciendo estas cosas, ¿ok? Enviad los dibujos a:

HOBBY PRESS, S.A. **"NINTENDO ACCIÓN"**
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis **ZONA ZERO**.

# A veces llegan Cartas ...

## Tentadoras




Pablo Núñez (Sevilla)

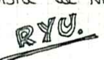
## Apasionadas




Daniel Mulero (Barcelona)

## Amenazadoras

Hola me llamo "Ryu" el de el "Street Figther Alpha 2" y quiero que le mandeis a mi amigo la mochila porqué si no se la mandais no vuelvo a comprar la revista de "Nintendo Acción".


RYU.

Lucas Delgado Martín (Sevilla)

## Diodenales

Hola torpedos:

Os mando esta carta desde Chiquiristan. Tengo el pistro fatal por eso quiero la maleta, por la gloria de mi madre o si no hare de vosotros unos duedonos. Hasta luego Lucas

Posdata: Sois unos pistros.

Rafael Muñoz (C. Real)

## Que rompen el molde

Me gustaría saber cuanto cuesta (de dinero) construir una N 64. Debe costar poco, por qué lo están vendiendo por 35.000 Pts.

Joan Sala Martínez (Barcelona)

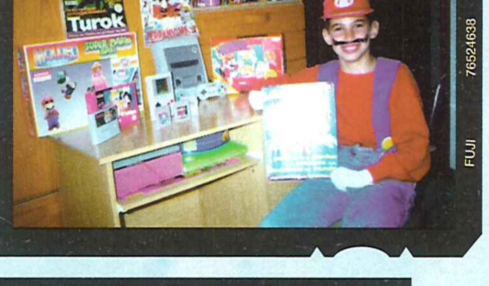
## Resignadas

Tengo en mente comprarme la Nintendo 64 pero por lo que dice mi padre, como no me toque en el concurso del Nº 53 me puedo ir olvidando.

Ernesto Sanjuan (Las Palmas)

# Vuestras mejores fotos

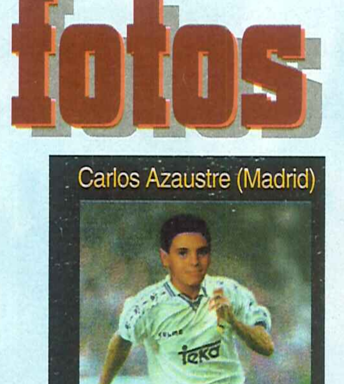
Oliver Soto García (Las Palmas)

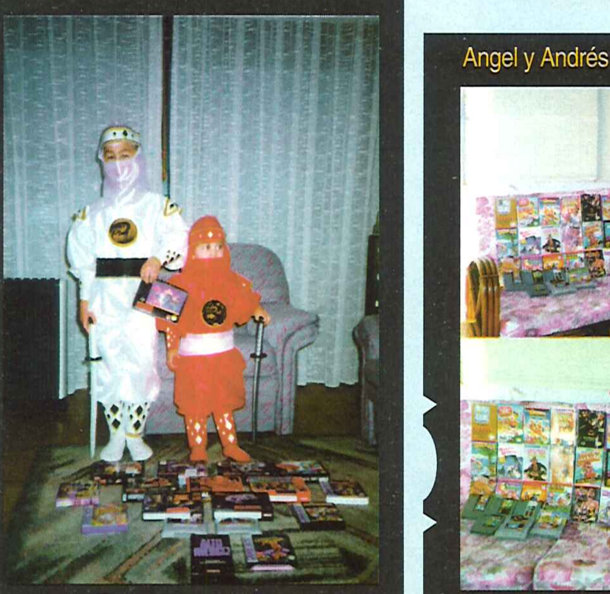
Guillermo Maluenda -20 meses- (Tarragona)



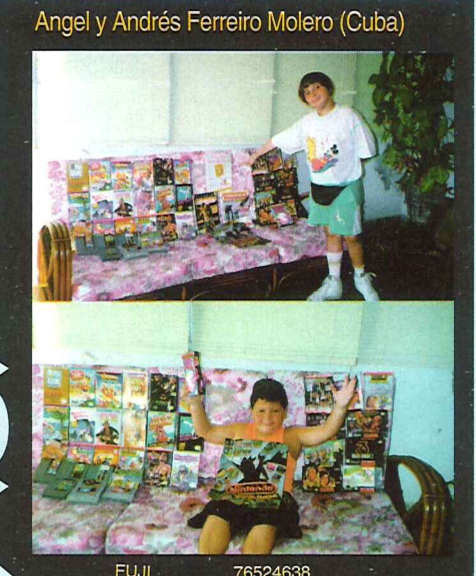
Carlos Azaustre (Madrid)

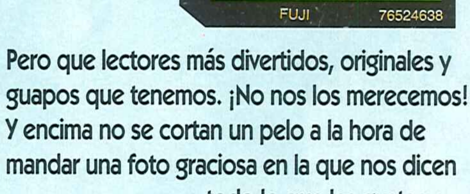


Sergi y Albert Menéndez (Girona)



Angel y Andrés Ferreiro Molero (Cuba)





Pero que lectores más divertidos, originales y guapos que tenemos. ¡No nos los merecemos! Y encima no se cortan un pelo a la hora de mandar una foto graciosa en la que nos dicen todo lo que les gustamos. Pues por eso y por ser tan simpáticos, pronto recibiréis en casa este calculator tan "chachi".




**Una calculadora para cada uno**

Seguid enviando vuestras fotos y cartas a:
HOBBY PRESS,S.A. "NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis: ZONA ZERO. LA FOTO

# SHADOWS OF THE EMPIRE

## Localizamos los "Challenge Points"

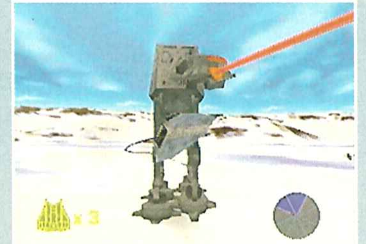
**Nintendo 64**

**Tienen forma de tridente, y están en todos los niveles. Escondidos o vigilados por las tropas del Imperio. Haceros con estos Challenge Points y seréis premiados con una jugosa lista de trucos.**

## BATTLE OF HOTH

**CHALLENGE POINTS: 3**






La forma de conseguirlos es la siguiente: Acércate a los **AT-AT**, lanza el **cable de tu nave con el botón Z** cuando aparezca el mensaje **"Fire tow cable!"** y da vueltas para **enredarlo entre sus patas**. Aminora la velocidad con los **botones L/R y vuela a baja altura** para evitar sus disparos. Hay tres AT-AT en total.

## ESCAPE FROM ECHO BASE

**CHALLENGE POINTS: 10**




**CP1:** En la habitación con una columna roja, **presiona la pared** (botón R) para abrir un **escondite secreto.**




**CP2:** Rompe las **cajas** que hay frente a la **habitación** con los **dos Wampas** enjaulados.



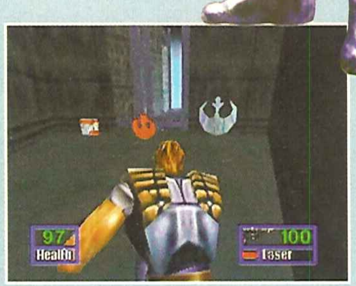

**CP3:** Salta con cuidado a la plataforma de la derecha cuando llegues al **primer puente metálico.**




**CP4:** Tras el puente, **pasas un túnel** y sales a otra área abierta. Sigue el **camino de la derecha.**




**CP5:** En el **Stage 2**, salta al generador (a la derecha de las primeras escaleras) y sigue el pasillo.




**CP6:** Cuando subas las escaleras, salta al **hueco de la pared** donde se ve una **vida extra roja.**




**CP7:** Rodea la **turbina de la derecha** cuando estén en marcha.




**CP8:** Está en la **otra turbina.** Sigue las plataformas para volver.

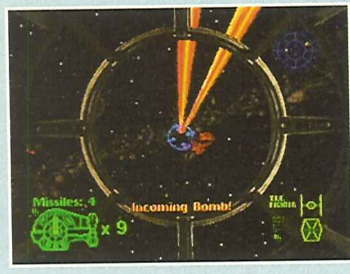


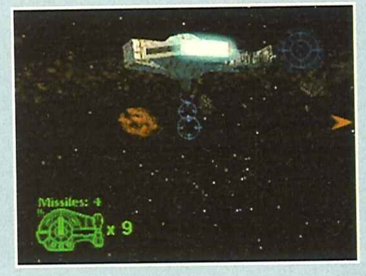

**CP9:** Sitúate a la **izquierda del pasillo que se divide** en dos.




**CP10:** Al final, **rompe las cajas** del pasillo que te lleva a tu nave.

# THE ASTEROID CHASE CHALLENGE POINTS: 6










Los **cazas imperiales** no son tu único objetivo en esta fase. También tienes que **destruir los seis asteroides de color rojo** que aparecen en la primera parte de la batalla espacial. Conviene que selecciones la **vista exterior** de tu nave y **gires sobre ti mismo** para localizarlos mejor.

# ORD MANTELL JUNK YARD CHALLENGE POINTS: 12




**CP1:** Aparece **flotando en el aire**, al inicio. **Salta** para cogerlo.






**CP2:** A la **izquierda** de uno de los obstáculos que sale al empezar.

**CP3:** Se le ve venir en la parte derecha de un **nuevo obstáculo.**




**CP4:** Está en un **vagón** que se pone a tu altura por la izquierda.

**CP5:** Está **flotando** a la entrada del **gran hangar**. Presta atención, porque **lo pasas muy rápido**.




**CP6: Dentro** de uno de los **vagones** que tienes que atravesar. **Cárgate** antes **al enemigo**.




**CP7:** Está encima de otro vagón. **Sube al techo** por las escaleras, retrocede y déjate caer.




**CP8:** Búscalo dentro de un **vagón sin techo.** Mata al enemigo y **salta desde el muro bajo.**




**CP9:** Salta a la **primera locomotora** y avanza por el **pasillo de la derecha**. El ítem está al final.




**CP10:** Está sobre una montaña de **chatarra** que hay en el escenario **donde te enfrentas a IG-88.**




**CP11:** Entra en uno de los contenedores de **lava** mientras luchas. Hay también una **armadura.**




**CP12:** Salta **dentro del otro tanque de lava** y pilla el ítem antes de que te frían con el láser.

# GALL SPACE-PORT

## CHALLENGE POINTS: 15

**CP1:** **Sube** encima de tu **nave** aprovechando el saliente del suelo.



**CP2:** Sigue el **desvío a la derecha** que hay en el **camino del acantilado**, poco después de cruzarte con un **Wampa**.



**CP3:** Cuando tengas el **Jet-Pack** puedes volver a por el CP que viste dentro de la **torre**. Date un garbeo aéreo para conseguirlo.

**CP4:** Sube al **tejado** de la torre donde encontraste el Jet-Pack.



**CP5:** Coge **altura** desde la **primera columna**. El item **flota muy alto**, encima de la segunda.



**CP6:** En el **Stage 2**, déjate caer por el lugar donde coges la **primera nave transportadora**. Está en un **hueco en la pared.**



**CP7:** Tienes que llegar volando hasta un **corte** que hay en la **pared de tu izquierda** durante el trayecto en la nave transportadora.



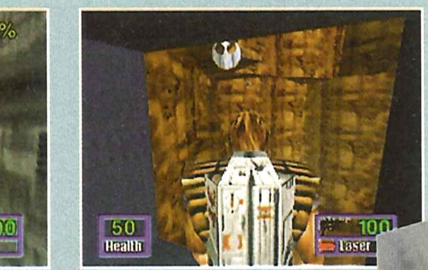
**CP8:** Vuela hasta una **plataforma** que hay en la **ladera**, frente al lugar donde para la nave.



**CP9:** Tras mandar al **AT-ST al desguace** se abren unos **paneles** que dejan el item al descubierto.



**CP10:** Está flotando entre las primeras **hélices verticales** con las que te topas.



**CP11:** Cuando pasas el **segundo grupo de hélices** verticales llegas a una **gran cueva**. Presta atención, está **flotando junto a la entrada.**



**CP12:** Lo encuentras mientras viajas en la **segunda nave transportadora**. Salta para cogerlo.



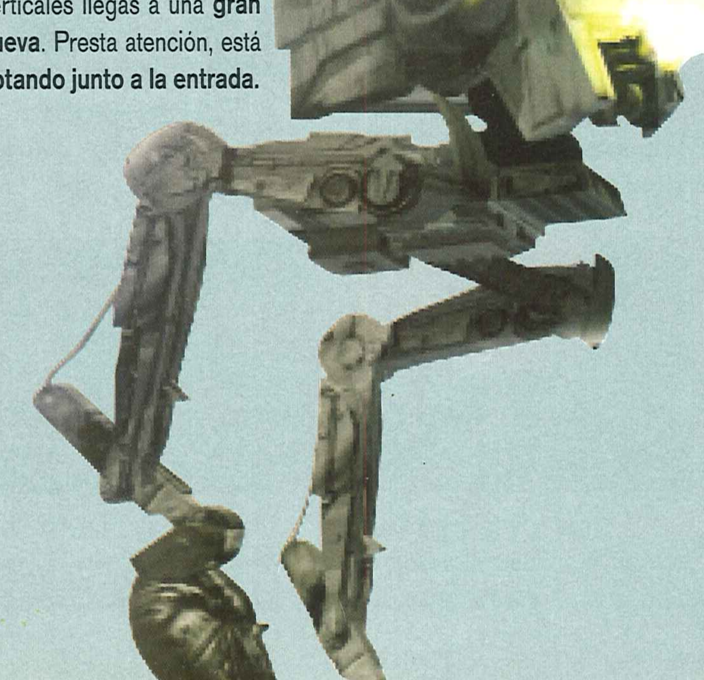
**CP13:** Sube volando a las **alas** de la nave que hay en uno de los **hangares**. Busca bien y ¡bingo!



**CP14:** Date un respiro en la lucha con **Boba Fett. Sal fuera de la torre** donde combates, porque alrededor de su base hay un CP y **varios items más.**



**CP15:** Baja desde la base para llegar a la **entrada de un hangar**. Hay un CP y una **vida extra.**





**CP1:** Aprovecha la **primera rampa** que te encuentras para **subirte al muro de la derecha** y coger el primer Challenge Point.



**CP2:** **Rodea por la izquierda** la gran **estructura inclinada** que hay poco después. El ítem está claramente **a la vista**.



**CP3:** Sigue con la **segunda rampa** el mismo procedimiento que con la primera. Tu objetivo es el **muro de la derecha**.



**CP4:** Todavía no abandones esta **segunda rampa**. Ahora **salta de frente** para meterte otro Challenge Point en el bolsillo.



**CP5:** Inmediatamente después, hay con un **corredor negro** a la derecha. **Síguelo hasta el final** y entra para recoger tu premio.



**CP6:** No tengas prisa por marcharte de aquí. En el **otro extremo del corredor** hay un nuevo Challenge Point esperándote.



**CP7:** Antes de entrar a la **gran plaza** donde despega la nave espacial hay un CP **cerca de un muro gris. A la izquierda.**



**CP8:** Está en **otro corredor negro** como el de antes, situado exactamente en la misma posición que el **Challenge Point número 6.**



**CP9:** **Gira a la izquierda** justo después de **salir del pueblo**, y entra en el hueco que hay en el muro. ¡Tiene **forma de conejo**!



**CP10:** Este Challenge Point **flota** sobre el **primer pozo de Sarlac**. Salta hacia él tirando **hacia atrás del stick** analógico.



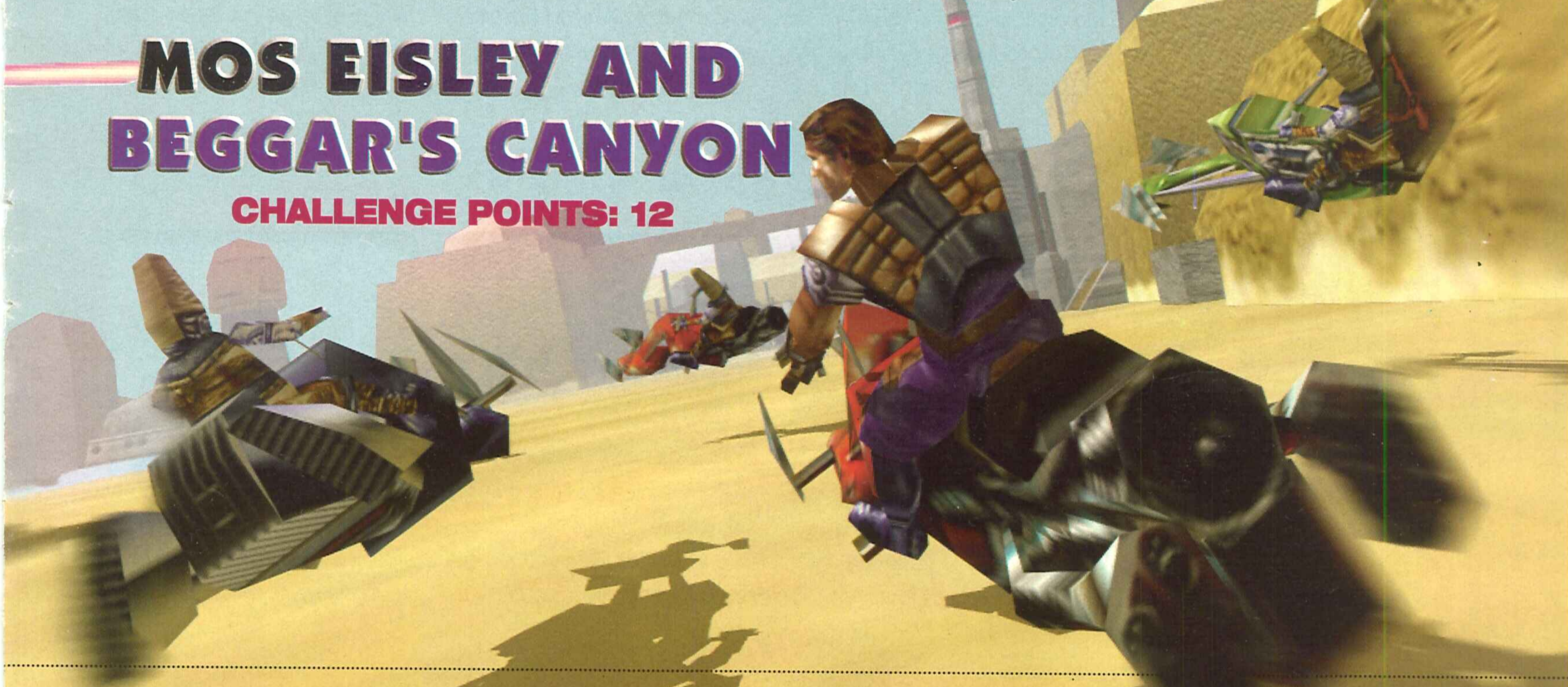
**CP11:** Hay otro Challenge Point encima del **segundo pozo de Sarlac**. Cógelo sin servir de aperitivo al monstruo que lo protege.



**CP12:** Ya en el desfiladero que hay llegando al final, busca el ítem que hace la docena encima del **segundo arco sobre el camino.**

# MOS EISLEY AND BEGGAR'S CANYON

## CHALLENGE POINTS: 12



# IMPERIAL FREIGHTER SUPROSA

## CHALLENGE POINTS: 10




**CP1:** **Cruza la primera puerta** y mira a la **izquierda**. ¿Qué ves? Efectivamente, un Challenge Point más claro que el agua.




**CP2:** Atraviesa la zona de las **literas** y ve a la derecha. Allí está el segundo Challenge Point. ¡Ojo con el **arma que tiene delante!**




**CP3:** Ya en el Stage 2, hay un Challenge Point **escondido en el segundo grupo de paneles** que giran como aspas.




**CP4:** Se le ve fácilmente **sobre un muro**. Para cogerlo tienes que llegar al otro lado **atravesando unos paneles giratorios**.




**CP5:** En la habitación de las **dos turbinas** con **plataformas giratorias. Al final del brazo** que llega hasta la pared.




**CP6:** Premio por partida doble: **repite en la turbina de al lado** la misma operación del anterior CP.




**CP7:** En la **sala con interruptores** que abren distintas puertas. Dentro de una caja que hay en una de las cámaras del segundo piso.




**CP8:** Está también en el **segundo piso**, pero esta vez dentro de una de las cámaras del pasillo que hay frente al anterior.




**CP9:** Sube al **tercer piso** y abre la **puerta roja** del medio. Cárgate a los **cinco Storm Troopers** que lo vigilan antes de entrar.




**CP10:** Cuando **vences al jefe final** se abre una habitación donde está la **súper computadora**. El Challenge Point está detrás suyo.

# SEWERS OF IMPERIAL CITY

## CHALLENGE POINTS: 9




**CP1:** Hay unos huecos en las **paredes laterales** del primer pasillo con **norias**. Uno de ellos, situado a la izquierda, contiene el CP.




**CP2:** En la **sala inundada que tiene cuatro columnas**. Está sumergido **bajo la columna de la izquierda,** cerca de la entrada.




**CP3:** Sumérgete en la **primera sala circular** con una gran columna, y activa **dos interruptores** que abren una **habitación oculta.**




**CP4:** Después llegas a un **corredor vertical** con plataformas salientes. La **salida más alta** es un pasillo que tiene el ítem al final.




**CP5:** La **otra salida** da a un corredor vertical similar al anterior. Abajo hay un **pasillo** con otro CP.




**CP6:** Usa la **llave** para entrar en otra gran sala. Hay un CP **sumergido en la zona izquierda**.




**CP7:** El **túnel submarino** lleva a una sala circular con un mecanismo que gira. Está en el **eje central**.




**CP8:** En una sala igual a la del tercer CP. Bucea y búscalo en la **base de la columna central.**




**CP9:** Está en la habitación circular que atraviesas antes de **enfrentarte con el Dianoga**. Fíjate en la columna central para localizarlo.

# XIZOR'S PALACE

## CHALLENGE POINTS: 10




**CP1:** Al activar el **interruptor de la sala cuadrada** se abre una compuerta detrás de ti. Busca ahí.




**CP2:** En el ascensor de la **sala abovedada**, pulsa un interruptor elevado que te lleve al C.P.




**CP3:** Salta del segundo puente y utiliza tu **Jet-Pack** para **entrar por la última ventana** de la hilera.




**CP4:** Al comenzar el **Stage 2** llegas a un ascensor. **Vuela por el hueco** y verás una habitación.




**CP5:** El **segundo engranaje** gira más lento. Baja por el hueco en el que se mueve y llegarás al C.P.




**CP6: Presiona la pared del hueco** en el que encontraste el Challenge Point 5. Difícil, ¿verdad?




**CP7:** Vuelve a **bajar al fondo de la siguiente habitación** con engranajes que giran.




**CP8:** En el **primer piso** del tubo donde colocas las bombas. Una de las **paredes con rayas** sube.




**CP9:** Una de las **columnas del tubo** tiene un hueco a mitad de camino entre el suelo y el primer piso.




**CP10:** En el **extremo contrario del puente** donde coges el **ascensor que te lleva al jefe final.**

## Y el premio final es...

Cuando tengas todos los Challenge Points, haz pausa y aparecerá una opción de secretos. Son estos:

**Nivel Easy:** Presiona el botón que cambia la cámara durante 5 segundos y tendrás una vista "scanner".

**Nivel Medium:** Pulsa el botón de la cámara en la última fase y controlarás a un X-Wing o a un Tie Fighter.

**Nivel Hard:** Pulsa el botón de agacharte durante 15 segundos en las fases tipo Doom. Serás invencible y tendrás 100 de munición en cada arma.

**Nivel Jedi:** ¡¡Todos los Wampas son tus amigos!!

Super Nintendo

# Terranigma

# Así resucité el planeta Tierra (2)

**Habíamos dejado a nuestro héroe en los Balcanes, en un pueblecito llamado Loira. Estaba a punto de celebrarse una boda... Y seguro que estáis pensando que nuestro protagonista hizo algo en la ceremonia. Pues nada, comprobadlo vosotros mismos.**

*Por David "Ark" García*

## Capítulo 4. Un largo camino por recorrer


1


2


3



4

Bueno pues me hospedé en la **pensión de arriba a la derecha (1)**. El dueño intentó tomarme el pelo, pero el tiro le salió por la culata porque **Dama Fidia**, la guardaespaldas de la princesa, me salvó el pellejo invitándome a ir a las **dependencias reales**. El caso es que estaba tan cansado que **pospuse la invitación** para otro día. Tan solo quería dormir un poco.

Ya levantado y con nuevas fuerzas vi a un señor en la recepción del hotel. Era un especie de **farmacéutico** que estaba buscando **setas en el bosque musgoso** y aún no había encontrado ninguna. La cosa no podía quedar así, y como era lógico me ofrecí a ayudarle.

Tras una dura búsqueda en el bosque de marras, y oculta por la sombra de un árbol, encontré **la única seta de todo el bosque**. Corrí a entregársela al boticario, y a cambio obtuve un potente **somnífero**.

Al **norte de Loira** encontré el **palacio real (2)**. Recorrí infinidad de habitaciones y por el camino dí con un **simpático prisionero** al que me quedé con las ganas de liberar. Enseguida encontré la manera de hacerlo: fui a las **cocinas y puse somnífero en la cazuela de sopa**. Cuando todo el mundo se quedó dormido le quité las llaves al carcelero y **liberé a Rob Wood**. Él me explicó la forma de **robar los tesoros reales**, y aunque yo no soy un ladrón, lo cierto es que la situación exigía acciones arriesgadas.

Subí al tercer piso, a la **habitación del rey**, y **empujé una estatua** que ocultaba una **Campana Protectora**. La cogí y me marché al **bosque de Norfesta**, donde abundaban los lobos. El sonido de la campana me indicaba que iba por el camino correcto. Y así llegué a un **puente roto (3)** que no pude atravesar. Continué por el sendero de la derecha, avanzando por zonas de oscuridad total. Los lobos habían dado paso a los espectros. Era todo verdaderamente fantasmagórico. De repente, oí un grito terrorífico, me volví y vi una **nube de vampiros** atacando a alguien. Sin perder un instante me lancé en su ayuda. Pero... era **Mei-Lin, la niña de la ciudad fantasma**. Desde entonces, y como ya iréis leyendo, Mei-Lin se convirtió en un personaje muy particular en mi aventura.

Mei-Lin quería ir a **Storkolm** y yo también, por lo que decidimos continuar el camino juntos. Poco después llegamos a nuestro destino **(4)**, y debo reconocer que me quedé atónito al verlo: era **idéntico a Krysta, mi pueblo natal**, pero desgraciadamente unos lobos no me dejaron ver mucho más. Estaba claro que me faltaba algo; por eso **regresé a las zonas más oscuras de Norfesta**. No sabía qué estaba buscando hasta que lo encontré. Dentro de un cofre hallé un **silbato** que utilicé momentos antes de entrar en Storkolm, y vaya si funcionó. Los lobos me dejaron tranquilo y pude confirmar mis sospechas. Ese pueblo era idéntico al mío. En la sala que en mi pueblo se correspondía con la habitación del Sabio adquirí un retrato de familia de la princesa Naomí. Mei-Lin y yo trazamos un plan para sacar de su depresión a la joven princesa.















En fin, en un momento tuve un desagradable encuentro con **cuatro esqueletos**. Uno de ellos liberó su alma cuando le eliminé, y acepté que me acompañase **(8)**.

Cuando llegué a la sala de los cuadros, elegí la puerta de la derecha, y el alma se introdujo en el cuerpo de un enorme guardián. Luché con todas mis ganas y le derroté, abriéndose un nuevo camino. Avancé por él y pronto me planté ante unas cadenas que parecían ser de unas lámparas. Pronto descubrí que empujando las paredes de una determinada forma las lámparas descendían. Exactamente tenía que poner la **contraseña 283** **(9)** un par de veces para lograr que las lámparas bajaran a ras de tierra.

Ese mismo camino ocultaba otros agradables secretos. Por ejemplo, desde allí llegué al comedor, y después a la cocina donde había una **chimenea negra** por el nulo uso. Gateé por su interior y me hice con la primera de las joyas: el **ópalo negro** **(10)**. Ahí no acabó todo; en un **pequeño almacén** tuve la fortuna de encontrar un nuevo **arma en forma de pico**, y una **llave para abrir la torre**. Así que, atravesé la cocina y salí al exterior del castillo, a las almenas. Primero fui por la puerta de la derecha, derroté a un guardián, y seguí caminando hasta ver la **estatua de una serpiente**. Me armé de valor y metí **la mano hasta el fondo de su boca** **(11)**. Sonó un chasquido y el **ácido** que rodeaba el castillo se **transformó en agua**. ¿Os acordáis de la joya de la fuente de la entrada? Era un **zafiro**, pero antes de recogerlo intenté probar la **llave con la torreta de la izquierda**. Y funcionó. Me asomé al borde derecho de la almena y contemplé que en la dirección contraria había otra joya. Mi inseparable Yomi me propinó un empujoncito y yo pude recuperar la tercera de las joyas: el **topacio** **(12)**.

Ya sólo me quedaba una. Y era nada menos que aquélla de **las lámparas en forma de araña**. Éstas estaban situadas en **un pasillo cerca de la capilla**. Me subí a la que estaba más a la

Mei-Lin era especialista en **provocar espejismos**, así que decidimos utilizar el retrato para imitar a los padres de Naomí. Esto supondría un shock para ella. Dicho y hecho. Regresamos al pueblo y quedamos en vernos de nuevo en el Palacio.

Exactamente en la segunda planta encontré a Mei. Ella se llevó el retrato mientras yo me dirigía a la estancia a comunicarle a su majestad que tenía el remedio para curar a su hija. Todos juntos marchamos a Storkolm, donde Mei-Lin provocó el espejismo. Entonces, algo extraño pasó. El rey se puso muy nervioso, como si estuviese ocultando algo, y, aunque la princesa reaccionó, el monarca me expulsó de sus tierras.

Después de un día tan ajetreado me dirigí al **hotel**, y en un extraño sueño conocí mi próximo destino. A la mañana siguiente desayuné con una importante noticia: **el rey había muerto**. Pero en el fondo eso no era tan malo. El pueblo se liberó de su tiranía, y por primera vez pudo disfrutar de unas elecciones libres para la alcaldía. Además, desaparecieron las fronteras y pude viajar a España. Pero de eso hablaré mas tarde. A las elecciones se presentaron dos candidatos: **Jean y Louis**. Collin, un economista del pueblo, me aconsejó **votar a Jean**. Y así lo hice **(5)**. Fue muy beneficioso para la ciudad, que empezó a crecer como la espuma.

En **España** estuve en un pueblecito llamado **Litz**. Era un lugar triste que escondía muchos misterios. Según averigüé, un famoso navegante llamado Colón había salido en busca de un nuevo continente acompañado de los tres hijos de la reina, que fallecieron durante el viaje. A la vuelta, el navegante fue a comunicarle las malas nuevas a la reina, y nunca más se supo de él.

Del mismo modo, llegó hasta mis oídos una historia sobre unos retratos que había en el castillo con ojos que eran joyas y cuyo valor había atraído a los ladrones. La curiosidad me llevó hasta aquel **castillo de Sylvania** **(6)**. Nada más entrar en él encontré una joya en la fuente.. Una fuente de ácido a la que resultaba imposible llegar.

Ya en el interior del palacio encontré una sala con los susodichos retratos **(7)**. Enseguida relacioné las historias de Litz con lo que tenía frente a mis ojos. Debía encontrar las joyas, y ya sabía dónde había una.

























derecha **(13)** y después de varios intentos para llegar al otro lado por fin recuperé la última pieza del rompecabezas, un precioso **rubí**.

Regresé a la sala de los retratos y cada una de las joyas ocupó su lugar por sí sola. Fue entonces cuando una lámpara cayó de repente, abriendo un **enorme agujero en el suelo**. Sin pensarlo dos veces me lancé por él y fui a parar a los **sótanos del castillo**.

**Cuatro espectros** no cesaban de girar a mi alrededor **(14)**. Cuando se detuvieron, me decidí a atacar a uno... ¡pero cómo, era una ilusión! Enseguida comprendí que debía atacar al **fantasma real**, y nada menos que en tres ocasiones.

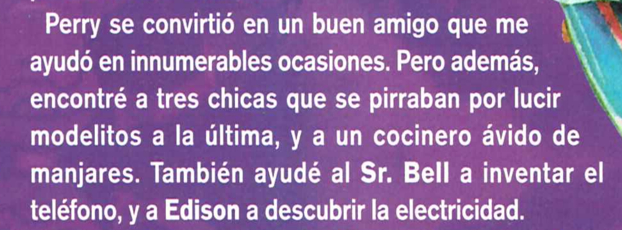
Luego llegué a otra sala y participé en una **versión macabra de "Simón dice..."**. Recuerdo que al final me enfrenté a uno de los **enemigos más duros** de toda la aventura. Se llamaba **Bloody Mary (15)** y me costó muchas horas deshacerme de ella. Si a alguno de vosotros le tocase vivir esa misma situación, tan sólo le diría que paciencia, que más vale ir poquito a poco y poder contarlo que ir deprisa y morir en el intento.

Con la derrota de Bloody Mary, **Colón despertó de su letargo** y pudo transmitir sus conocimientos de navegación a los marineros del puerto de Litz. Después se encontró muy débil y acudió a la consulta de un médico amigo suyo, cuya enfermera me entregó unos **analgésicos** para que los llevase al nuevo mundo por si las moscas.

Ya con todo solucionado fui al puerto para enrolarme en el primer barco, pero para mi desgracia se trataba de un viaje de prueba en el que no se admitían pasajeros. La noticia me dejó fatal, por lo que me fui al hotel para ver si por la mañana veía las cosas más claras.

Mientras dormía plácidamente apareció **Fidia (16)**, y me dijo que **Naomí estaba en peligro** y que yo debía protegerla mientras ella se ocupaba de sus perseguidores. La cita se concretó para el día siguiente en el puerto de Litz, y como se trataba de la realeza pues sí que pudimos viajar en aquel barco. Yo estuve siempre al lado de la princesa hasta que el sueño me venció y me retiré a descansar. Ella se quedó meditabunda en la cubierta del barco, y en mitad de la noche oí unos gritos. Sin duda era la voz de Naomí que estaba siendo atacada por unos espíritus. Poniendo en peligro mi vida acudí en su defensa **(17)** y lo único que obtuve fue una nota, a la mañana siguiente, en la que me agradecía los servicios prestados. **La princesa, una vez más, había desaparecido.**



El barco atracó en **Liberta**. Una ciudad llena de acción en la que me sucedieron cantidad de cosas. Conocí a un **artista del monopatín** llamado **Perry**, que era el jefecillo de un orfanato **(18)**. Gracias a él pude acceder a una casa conocida como **Orfania**, donde me enteré de que uno de los chavales había desaparecido recientemente mientras buscaba materiales para construir un avión.

Perry se convirtió en un buen amigo que me ayudó en innumerables ocasiones. Pero además, encontré a tres chicas que se pirraban por lucir modelitos a la última, y a un cocinero ávido de manjares. También ayudé al **Sr. Bell** a inventar el teléfono, y a **Edison** a descubrir la electricidad.

Al norte de Liberta estaba **Nirgalo**, donde escuché rumores sobre un **monstruo que moraba en los lagos**. Cerca del pueblo había una caverna bloqueada por un nuevo personaje llamado **Servas (19)**. Este muchacho estaba esperando a que su novia regresase de Liotto. Algo me decía que yo necesitaba entrar en esa cueva, pero si no llegaba su chica, Servas no se movería. Por no estar de brazos cruzados opté por ir personalmente a Liotto a avisar a Nana, la amada de Servas. El problema era que **no podía atravesar el río Coloso**. Pero bueno, eso no fue obstáculo para un héroe de ideas brillantes como yo: cerca de esta zona estaba el **bosque de Guminia**. Tenía tan solo dos árboles que se defendieron como pudieron de mis ataques **(20)**. No está bien eso de acabar con los bosques, pero tened en cuenta que era un caso de extrema necesidad. Pasando por alto este detalle, necesité **nueve troncos para construir un sólido puente** que cruzase el río Coloso **(21)**. Al sudeste de Liberta encontré **Liotto**. Una ciudad que vivía por y para el carnaval, y en la que sólo unos pocos estaban preocupados por la aparición de unos monstruos que estaban dificultando las labores pesqueras.











En un puesto ambulante que vendía **algodón de azúcar** encontré a Mei-Lin **(22)**. Como el que no quiere la cosa, me declaró su amor. Y me citó esa misma noche frente a una estatua que había al norte de Liotto, donde parece que era costumbre que los enamorados se declarasen su amor. Tras darle unas cuantas vueltas a la cabeza, acudí para decirle a la niña que yo no sentía lo mismo por ella. De hecho, esa misma noche yo creí ver a Naomí -de quien realmente yo estaba enamorado- y no a Mei. Ese suceso causó un tremendo enfado en la joven, que desapareció del lugar en un visto y no visto.

Todavía triste por lo sucedido, me encaminé al puerto de Liotto. El capitán de un navío estaba harto de que los monstruos no le dejasen ir a pescar por lo que estaba decidido a ofrecer un barco a aquel que le librase de esa odisea **(23)**. Queda claro que me ofrecí voluntario para tan arriesgada misión.

El capitán me llevó hasta un lugar que llamaban la **Torre de las Sirenas**, que es donde supuestamente se estaba produciendo todo el alboroto. Allí desembarqué y enseguida me puse a luchar contra unos monstruos que estaban en el piso superior. Exactamente había **dos bichos verdes y uno rojo**. Parecía que el rojo era el verdaderamente peligroso **(24)**, pero también el más escurridizo. No hay monstruo que se me resista, así que acabé con él e hice que las sirenas volvieran.

Posteriormente, una de las sirenas me explicó que Nana, la novia de Servas, había fallecido en un naufragio y me pidió que entregara al enamorado el anillo de compromiso de la pareja como prueba de amor eterno. Además conseguí la **Lanza de Sirena** y el **Amuleto Agua**.

Pensé que lo mejor sería regresar a la caverna de los Grandes Lagos, para lo cual utilicé el estupendo barco que el capitán me había prometido. En fin, cuando Servas vio el anillo y conoció la historia se quedo un poco triste pero me permitió pasar al interior de la gruta.

Allí, lo primero que hice fue internarme en una caverna que había a la izquierda, donde conseguí **Hierbabuena (25)**. La necesitaba porque me permitiría bucear. Salí y me fui al lago de arriba, y desde la esquina derecha buceé y aparecí justo al otro lado **(26)**. Después sucedió algo con las cataratas y una piedra, y pasé muchos peligros... pero todo eso os lo contaré en el próximo número de la revista. Que llevo cuatro páginas y no me habéis dado ni un respiro. En fin, que tenemos cita para dentro de un mes. No lo olvidéis.



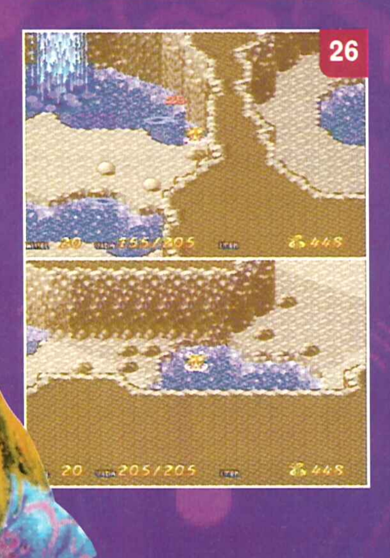















Este mes rescatamos por fin a Donkey y a Diddy. Para celebrarlo os contamos cómo llegar a Krematoa y conseguir el 103%.

# El desenlace más esperado de la década



## Kaos Kore

### Nivel 3: Lightning Look-Out



**CHAPUZÓN BAJO LA "O"**

Entre rayo y rayo, **sumérgete en el agua** justo bajo la "O". Basta para entrar en el primer barril.



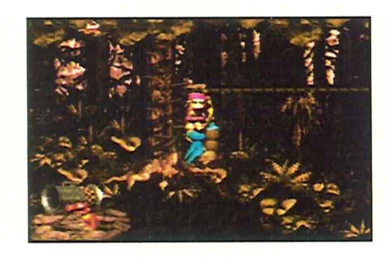
**¿PÁJARO O BARRIL?**

Ponte debajo del **primero de los dos pájaros** para hacer que le caiga un **rayo encima**. Así conseguirás un barril. **Cárgate al segundo pájaro** con él y recibirás **el barril metálico. Lánzalo por encima de Koin**, que está un poco más a la derecha, y tendrás la moneda DK.

**UNO DE LOS FÁCILES**

No dirás que encontrar este barril de bonus es difícil. ¡Si sólo tienes que **cruzar el charco** saltando para llegar a él! El **único peligro es que te caigas al agua** y vaya un rayo y te electrocute.

### Nivel 4: Koindozer Klamber



**EL PRIMER BARRIL...**

El primer barril de bonus está **escondido entre las ramas de los árboles**, encima del enemigo que dispara un bazooka. **Salta desde la cuerda** de la derecha para alcanzarlo.



**...Y EL SEGUNDO**

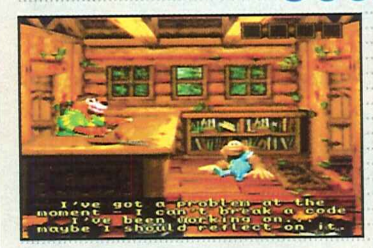
Para conseguir este barril tienes dos opciones: o **te subes encima del escudo del Koindozer** y haces el salto en equipo desde allí, o **saltas sobre la cabeza del enemigo de la derecha.** Tú eliges.

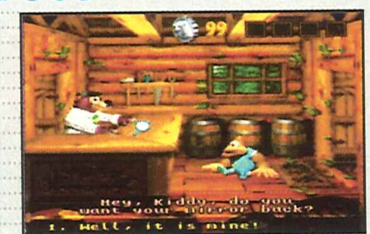


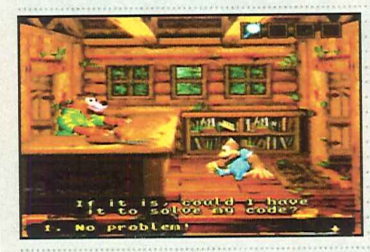
**LA MONEDA DK**

La moneda DK tiene su "curre" en este nivel. Cuando llegues a Koin, ve hacia la **derecha saltando sobre los barriles. Activa el barril-interruptor** que hay arriba a la izquierda del **enemigo del bazooka**. Eso hace que comience a **disparar barriles metálicos**. Entonces haz el **salto del helicóptero** con Dixie desde la cuerda para volver donde estaba Koin. Los barriles metálicos completarán la faena.

# Baffle y el mensaje secreto



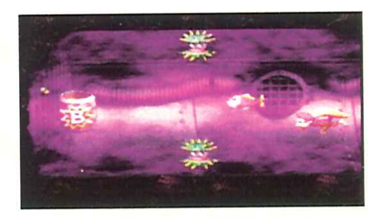



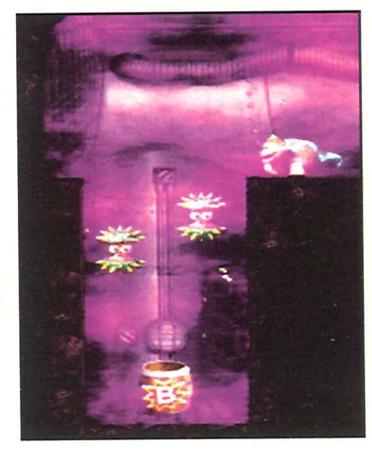






Al hablar con Baffle, el **oso de Kaos Kore** te cuenta que **tiene un mensaje que no puede descifrar**. Viaja a la **cabaña de Barter** y **cómprale el espejo** (**"Well, it is mine!"**). Llévaselo a Baffle, porque gracias a él adivinará el contenido del mensaje (responde **"No problem!"**). El texto dice que para **abrir la reja** que hay en el lago de esta fase, tienes que **hacer un ocho nadando** alrededor de las dos piedras que sobresalen en el agua. Por allí llegas a **Sewer Stockpile**, un lugar con otro pájaro plátano.

# Nivel 5: Poisonous Pipeline





### LOS DOS ERIZOS

Para llegar al segundo barril procura que los dos erizos que suben y bajan no acaben contigo. Este lugar está poco **antes de coger la letra 'G'**.

### TODO AL REVÉS

Llegar al primer barril de bonus sería pan comido si no fuera porque en este nivel el control está totalmente al revés.

**Sales de la fase de bonus** convertido en **Enguarde**, así que te conviene **entrar siempre** aunque ya hayas conseguido la moneda.



### OTRA MONEDA DK

Koin te espera cerca del final de este "venenoso" nivel. Está justamente en la **plataforma** que hay **sobre la letra 'G'**. Súbete a su escudo y lanza el barril metálico **contra la pared de la derecha.**

# Krematoa

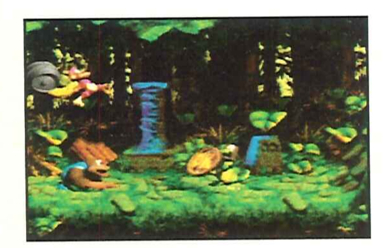
## Nivel 1: Stampede Sprint





### BARRILES SECRETOS

Si quieres entrar en los dos primeros barriles de bonus, haznos caso y **no avances**. Simplemente **haz el salto en equipo justo en el inicio del nivel**. Enseguida te llevarás la morrocotuda sorpresa de que ambos barriletes están **ocultos entre las ramas de los árboles.**



### UN KOIN NORMALITO

Busca a Koin a la **derecha de la bandera del final**. Sólo tienes que lanzar el **barril metálico sobre su cabeza** para acabar con él. Está facilito lo de las monedas DK...



### UN PÁJARO NECESARIO

Este barril sólo aparece si llegas con el **pájaro Parry** hasta el final. Sale cuando **cruzas la señal** que indica el final de su viaje.

## Un mundo por descubrir






Para que aparezca **el mundo oculto** tienes que dar vueltas alrededor de las 4 piedras que hay cerca de Mekanos. Emergerá del agua el **volcán Krematoa**. Dentro está la cabaña de **Boomer**. Este oso cobra por abrir los niveles de la fase, así que toca aflojar el bolsillo. Respóndele **"Let's do it, Boomer!"** y...¡a jugaaar!

# Nivel 2: Criss Kross Cliffs

### LA PRIMERA, A LA DERECHA



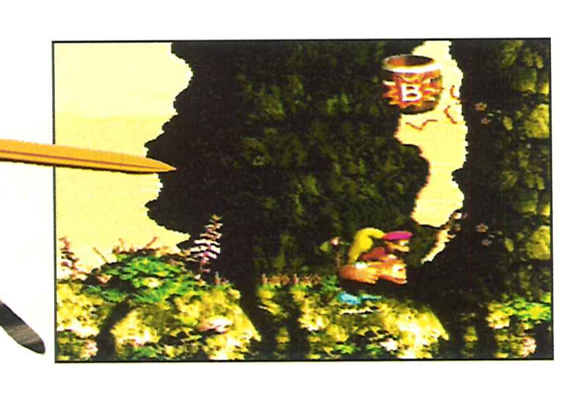
No tienes que irte muy lejos para encontrar el primer barril de bonus de este nivel. Fácil, fácil. Está a la **derecha de la primera pareja de abejorros rojos** que te encuentras en la subida.

### ¡NO TE OLVIDES DE KOIN!

Koin está bastante bien escondido en este nivel. Justo **después de coger la 'G'** el camino hace un desvío a la **izquierda** y te obliga a pasar por unas plataformas llenas de enemigos saltarines. **A esa altura, pero en el lado derecho,** está Koin. **Déjate caer** con cuidado desde arriba para verle la cara.







### TRABAJO EN EQUIPO

Para llegar al segundo barril de bonus tienes que **utilizar el salto en equipo**. El susodicho está poco **después de la moneda DK**, exactamente a la **derecha de un espacio bastante grande**. O sea que no tendrás demasiados problemas para hacerte con él

# Nivel 3: Tyrant Twin Tussle



### SQUITTER CONTRA KOIN

La **araña** está en el **primer hueco** que hay en el **techo**. Sube por el que hay después de la **'O'** y verás a **Koin**. Sitúate encima suyo y pon **dos telarañas** enfrente para que **rueden** por ellas los **barriles metálicos** que lanza un Kremling.



### ATERRIZAJE EN EL BONUS

Sencilla operación. A ver, **déjate caer a la derecha del Kremling** que lanza barriles junto a Koin, y **aterrizarás directamente** y sin esfuerzo en el **primero de los tres barriles** de bonus que hay en este nivel. Ya ves, prueba superada.



### UN SALTO DELICADO

Haz el salto en equipo para subir por el **primer hueco en el techo** que encuentras tras **salvar el avance**. Cárgate a **Kuff'n'Klout** con el barril **TNT** y luego vuelve a usar el salto en equipo para llegar al barril.



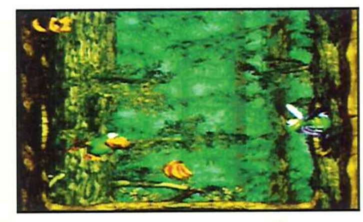
### UN PLÁTANO MUY SOSPECHOSO

Ten cuidado al llegar al final de este nivel, porque **junto a la bandera hay un plátano solitario** de aspecto bastante sospechoso. Prueba a **cogerlo** y saldrá un **barril de bonus** que se te puede pasar por alto a la primera de cambio.



# Nivel 4: Swoopy Salvo





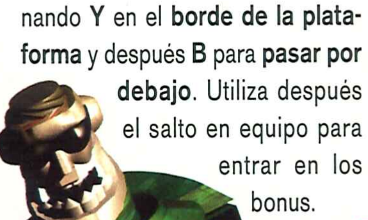


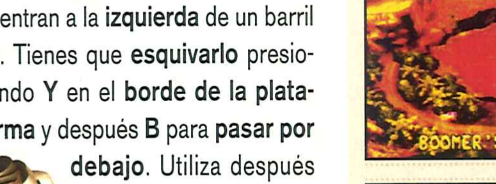
### ATENCIÓN A LA 'K'

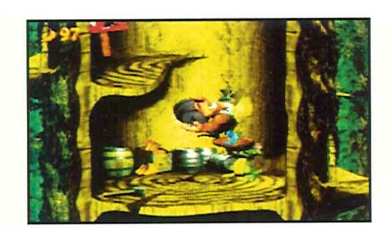
La letra 'K' es la señal que te indica que el primer barril de bonus está cerca. Entra en el **tronco de la derecha**. Baja para encontrarlo.

### ESQUIVA ESE BARRIL

Los primeros bonus de este nivel se encuentran a la **izquierda** de un barril que te propulsa hacia el **lado contrario**. Tienes que **esquivarlo** presionando **Y** en el **borde de la plataforma** y después **B** para **pasar por debajo**. Utiliza después el salto en equipo para entrar en los bonus.







### SQUAWKS SE HACE BARRIL

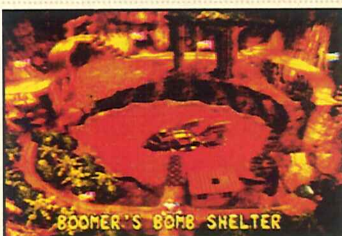
Nada más salir de la anterior habitación de bonus, **Squawks** se transforma en **barril metálico**. Súbete sobre Koin, que está allí cerca, y lánzalo a la izquierda.

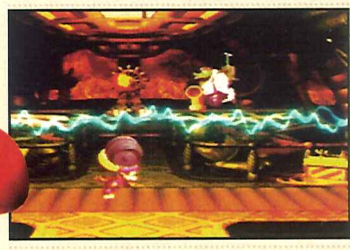
### DE PÁJARO EN PÁJARO

Los **pájaros que cruzan de izquierda a derecha** prueban tu habilidad. Sube **saltando de uno a otro** hasta llegar al **tercer barril de bonus.**

## ¡¡Knautilus!!



Al final de cada nivel de Krematoa recibes un **engranaje** (cinco en total). Dáselos a Boomer; él los coloca en una máquina que hace que en el lago de esta fase emerja el **Knautilus**, un submarino donde te enfrentarás con el malo del juego.

# Nivel 5: Rocket Rush



### BONUS NO, KOIN SÍ

En este nivel no hay barriles de bonus. Sólo está Koin esperándote al final. Para que te entregue la moneda DK tienes que situarte **debajo suyo, saltar y lanzar el barril** para que caiga a su espalda y le golpee al rodar hacia abajo.

## El 103 % es tuyo para toda la vida


















Tras derrotar al **Barón K. Roolenstein** por segunda vez consigues la **última moneda DK** del juego. Vuelve al **taller de Funky** y pídele su último invento: el **Gyrocopter**. Montado en él puedes **liberar a los tres últimos pájaros plátano**. Están en **Hill-Top Hoard** (esquina superior derecha del mapa), **Belcha´s Burrow** (esquina inferior izquierda) y **K´s Kache** (en la isla que hay en el lago de la esquina superior izquierda). Cuando los tengas, ve a la **cueva de Wrinkly** y disfruta del final de DKC3. ¡¡No te lo vamos a contar!!

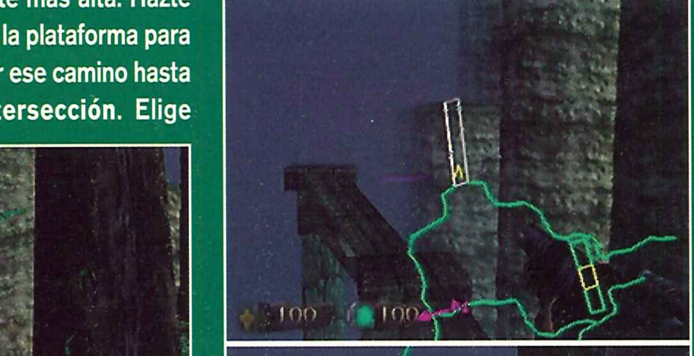
# Aquí están las llaves, matarile...(2)

**¿Qué?, ¿atrapado en las fauces de Turok? Pues nada, aquí vamos con la segunda entrega de "llaves" y pistas para sobrevivir en el mundo de los dinosaurios. Este mes nos ocupamos de los niveles 4, 5 y 6. Los más difíciles y también más espectaculares del juego. Así que prestad atención, porque si no os vais a perder.** *Por David García*

## NIVEL 4

### Primera llave para el *Nivel 6*

Después de cruzar el **primer puente** que conduce al **sudoeste** llegarás a un *checkpoint*. Entonces verás una pared con un enemigo en la parte más alta. Hazte cargo de él y luego salta a la plataforma para abrir la puerta. Dirígete por ese camino hasta que encuentres una **intersección**. Elige hacia la **derecha**, atravesarás un **pequeño laberinto** al final del que podrás encontrar la dichosa llave.

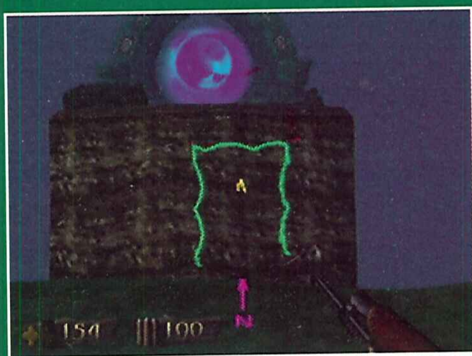


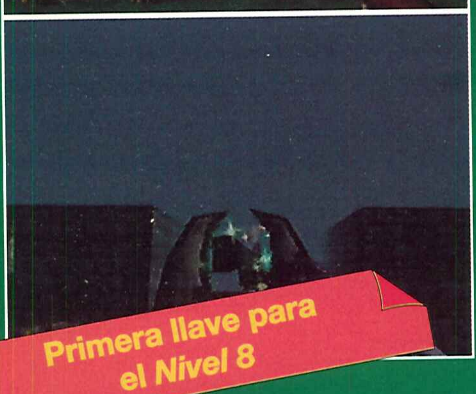
TUROK

DINOSAUR HUNTER

## Segunda llave para el *Nivel 6*

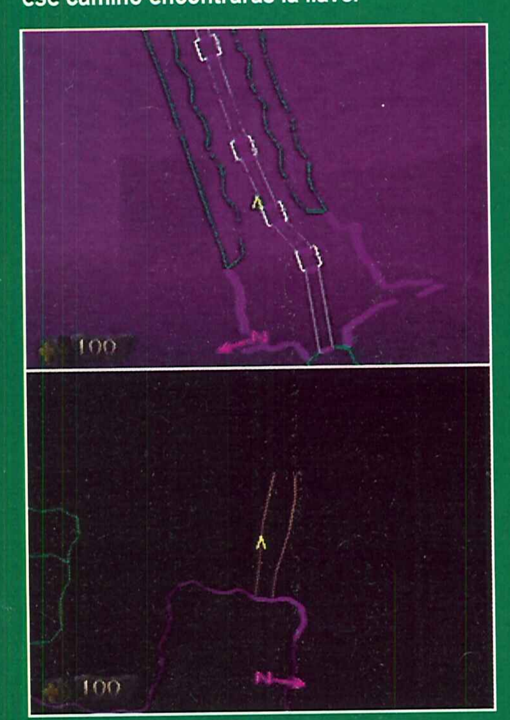
Cruza el puente del principio del nivel, ve a la **esquina sudeste** del mapeado, a una zona libre de enemigos donde verás una pequeña plataforma. Sigue el camino y encontrarás la segunda llave.





## Primera llave para el *Nivel 8*

Esta llave se encuentra justo a la **izquierda del punto donde comienzas el nivel**. El problema es que para llegar hasta ella debes **lanzarte al agua** y dirigirte hacia el **oeste**, a una caverna sumergida que da paso a una serie de **peligrosos saltos**. Por ese camino encontrarás la llave.

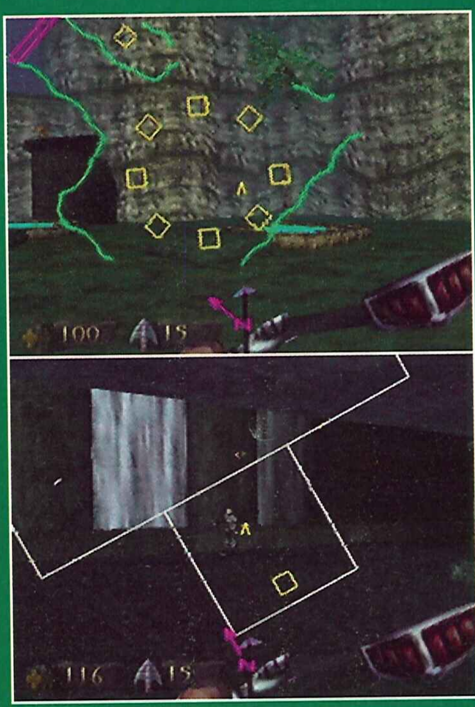


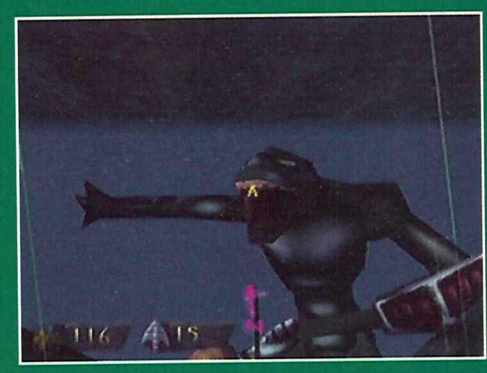


## Cuarta pieza del Chronosceptor

En la misma intersección de la que hemos hablado con la **primera llave para el nivel 6**, en lugar de tomar el camino de la derecha, ve por la **izquierda**. Llegarás a un **largo templo** donde hay un enemigo a la izquierda. Acaba con él y, tras abrir la puerta **escalando en las plataformas con fuego**, coge el **teletransportador que mira al este** (los otros 6 significan un "cálido" baño de lava). Este camino te llevará directo a unas cataratas. Rodéalas para alcanzar la pieza. Pero ten en cuenta que hasta que no elimines a todos los enemigos de la zona, ésta no aparecerá.

Existe un truco para facilitar la labor: te evitará los problemas que trae consigo escapar de la zona donde encuentras la pieza. Lo que puedes hacer (siempre que tengas vidas de sobra) es intentar **conseguir primero la pieza y después dejarte perder una vida**. Cuando vuelvas a jugar, aparecerás en el *checkpoint* fuera de las mazmorras y con la pieza en tu poder.

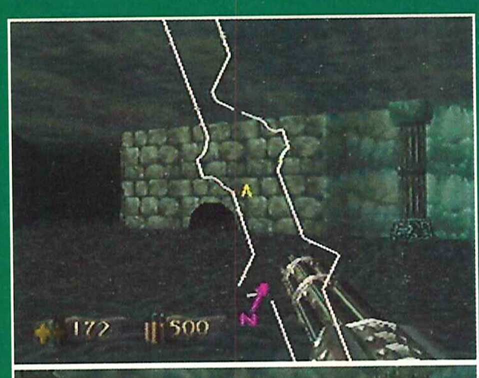




# NIVEL 5

## Quinta pieza del Chronosceptor

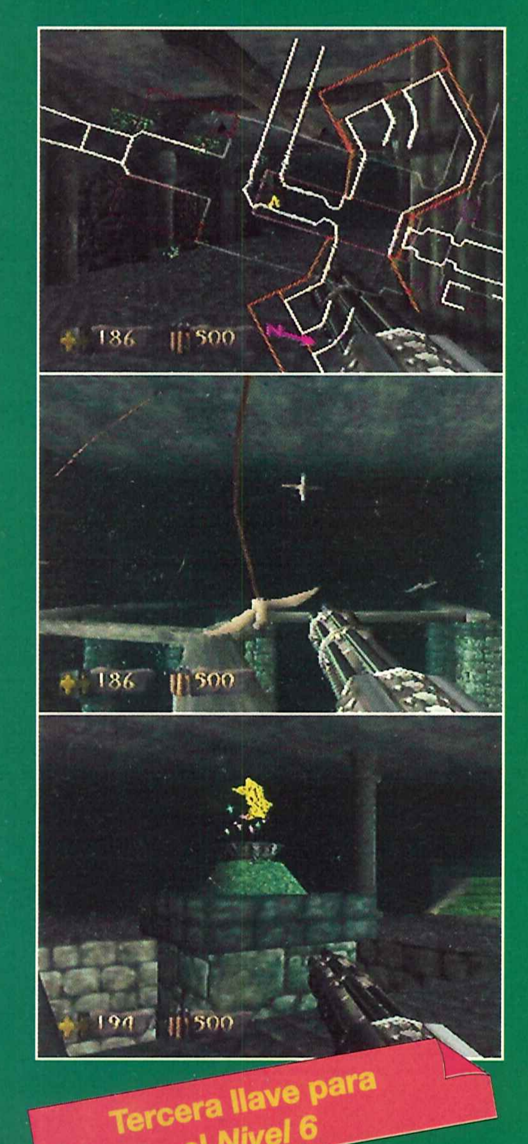
**Baja a las catacumbas** y entra por la puerta que se abre al **girar un rodillo a la izquierda**. A continuación, métete por un **pequeño túnel** que encontrarás a la derecha, y llega hasta la habitación que hay al **final de la red de corredores**. Cruza el agua y verás la codiciada pieza.





## Segunda llave para el *Nivel 8*

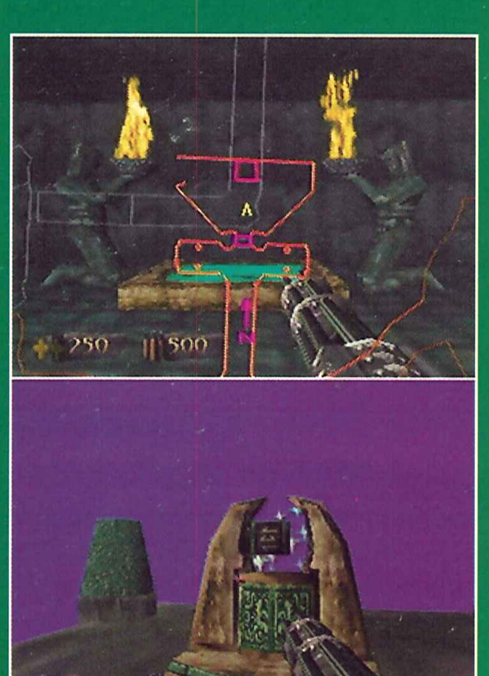
Vuelve a la **gran sala del principio** del nivel y sube por las escaleras que hay tras una puerta. Continúa el camino cruzando las **pasarelas con cuchillas colgantes** (pasarás por un *Checkpoint*) hasta que llegues a una nueva sala en la que aparece un enemigo que **lanza fuego**. Sólo tienes que hacerle picadillo para que te "preste" la llave.



## Tercera llave para el *Nivel 6*

**Repite el camino** que realizaste para la quinta pieza del CHRONOSCEPTOR, pero esta vez sigue hasta el final del corredor y entra en una habitación donde puedes escalar la pared. **Salva** y salta al **teletransporte de la columna del centro**. Llegarás a un **laberinto** donde debes pisar unos interruptores para que las columnas se eleven formando una escalera. Sube y verás otro teletransporte que lleva a una zona donde hay un lago con una columna. Ahí está la llave. Alcánzala escalando la columna desde el agua.

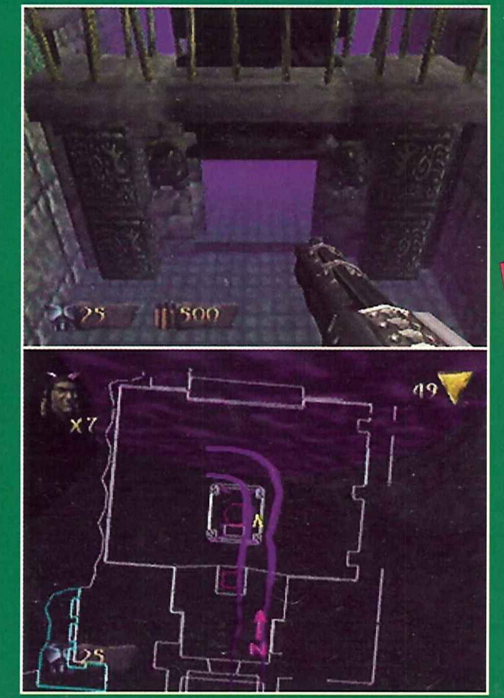




## Tercera llave para el *Nivel 8*

Salta desde el lugar donde cogiste la **llave anterior,** hasta la **columna con el ítem rosa**. Tiene un **interruptor** que hace que baje el **nivel del agua** y se **abra una compuerta.** Sigue ese camino y, cuando llegues al final, **salta al agua por detrás de los demonios de fuego** y desciende por allí.

En la parte más **profunda de la piscina** hay un **túnel** que conduce a un teletransportador, que a su vez te lleva hasta el **enemigo final.** Si te cargas a la **mantis**, y cómo asusta el bicho, oye, la llave será tuya.






# NIVEL 6

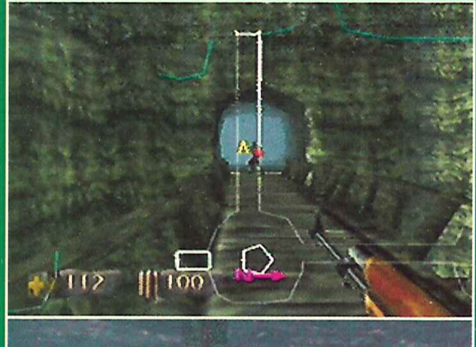
## Tercera llave para el *Nivel 7*

Sigue el descenso de plataforma en plataforma desde el inicio del nivel. Debes utilizar varios teletransportadores para llegar a una **red de puentes colgantes** entre los árboles. Cuando cruces un *Checkpoint*, toma la ruta de la **derecha**. La llave está **dentro de la cabaña** que verás al final del camino.



## Segunda llave para el *Nivel 7*

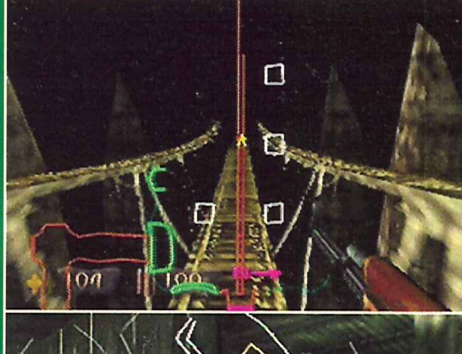
Vuelve al *Checkpoint* y ve a la **izquierda** hasta dar a una cabaña con **teletransportador.** Utilízalo y sigue por el estrecho camino. Pisa un interruptor en el suelo para que **baje una barrera de troncos**, y llegarás a un poblado de cabañas. Continúa hasta una **cueva** donde **salvas,** y salta a la izquierda desde el **puente de cuerda** que hay después. Atravesando una cueva vuelves al poblado. Allí está la llave.

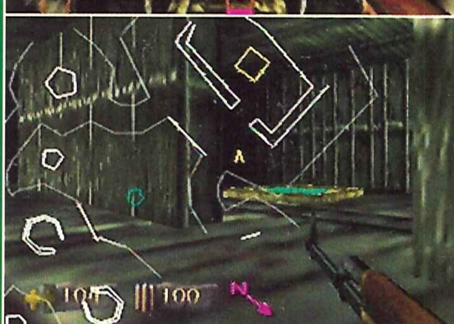




## Primera llave para el *Nivel 7*

Regresa a la cueva donde salvaste y cruza el puente de cuerda. Al final encontrarás un teletransportador que te lleva a otra zona. Entonces sólo tienes que seguir el camino a través de la cueva para salir al exterior. Allí, esperándote, se encuentra la llave que necesitas.

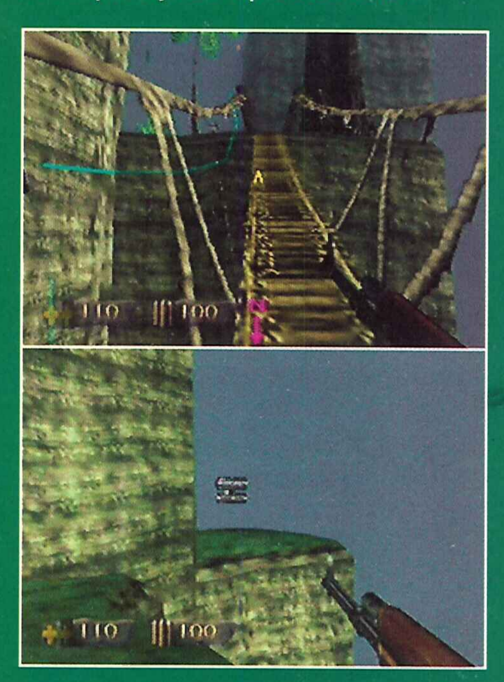






## Sexta pieza del Chronosceptor

Sigue de frente desde el punto donde conseguiste la primera llave del nivel 7, cruza un **puente de cuerda** y llegarás hasta el teletransportador de salida del nivel. A su **izquierda** hay una plataforma en la **ladera del acantilado.** Déjate caer allí y salta a otra que hay a su izquierda. ¡Tachán!



# trucos en clave NINTENDO

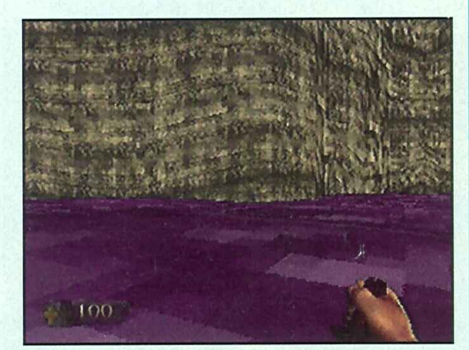
## TUROK: Dinosaur Hunter NINTENDO 64

### Códigos para ser invencible y morirse de risa

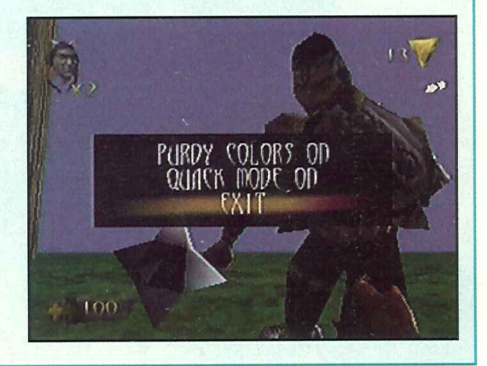
Para los que se perdieron los códigos que dimos en primicia en el número anterior, aquí va un bis especial cargado con cositas nuevas. La cosa funciona así. Selecciona la opción **"Enter cheat"** e introduce el código. Luego métete en **"cheat menu"** y activa o desactiva las opciones a tu gusto.




Greg Mode: **GRGCHN** (Todas las armas, munición ilimitada, enemigos cabezones y créditos)
Robin Cheat: **RBNSMTH** (Todas las armas, munición inagotable, créditos, enemigos cabezones e invencibilidad).
Créditos: **FDTHMGS**
Spirit Mode: **THSSLKSCL** (Turok se mueve muy rápido mientras todo aparece ralentizado).
Pen and Ink Mode: **DLKTDR** (En blanco y negro).
Infinite Ammo: **BLLTSRRFRND** (Munición ilimitada).
Infinite Lives: **FRTHSTHTTRLSCK** (Vidas infinitas).
Gallery Code: **THBST** (Ver poses semi-animadas de todos los enemigos del juego)
Disco Mode: **SNFFRR** (Una disco de los 70, flashes por todas partes, la gente baila...).



All Weapons: **CMGTSMMGGTS** (Todas las armas a nuestra disposición).
Dana Mode: **DNCHN** (Los enemigos se transforman en pequeños insectos).
See all enemies: **NSTHMNDNT** (Los enemigos desfilan por la pantalla).
Purdy Colors: **LLTHCLRSFTHRNB** (Algo huele mal en este juego...).
Quack Mode: **CLLTHTNMTN** (Desactiva el anti-aliasing, o sea que imagina el pixel).




## KILLER INSTINCT SUPER NINTENDO

...bate.
...do
...rtida

...+ B

## SHADOWS OF EMPIRE NINTENDO 64

### Dash es un zombi

Ocurre una cosa bastante curiosa cuando te **terminas el juego** en modo hard o jedi. Resulta que si te introduces de nuevo en **"Escape from Echo Base"**, alcanzas la nave e intentas cargarte a la gentuza que hay dentro con el **Disruptor Blast**, pues morirás... pero no morirás. Nos explicamos. En teoría te liquidan, pero el juego se pasa por alto ese pequeño detalle. Es más, cuando Leebo te invita a que vayas a la cabina, por unos segundos te moverás alrededor del cuerpo tendido en el suelo de Dash. Luego, en unos instantes, despertaremos y volveremos a caminar **¡con cero de salud!**




## DKC3 SUPER NINTENDO

### 85 monedas de los OSOS de una sola tacada



Sí señor, el truco que estabas esperando. Toma buena nota. En la pantalla de **Game Select** elige una partida vacía y presiona **L, R, R, L, R, R, L, R, L, R**. Introduce **WATER** como password. Empieza a jugar. Apareces en el mapa general. Salta al agua y dirígete hacia la catarata de la izquierda. Una vez dentro de la cueva, disponte a jugar a "Simon dice" o sea que prepárate para copiar el orden de colores. Pero bueno, ¿qué pasa? Esta vez en lugar de **cuatro tonos oirás seis**. ¡Atento! Repite el orden correcto y las 85 monedas serán tuyas.

## Buenas estrategias para la clase P utilizando el Jet Pac (Rocket Belt)

Continuamos con la **segunda entrega de pistas** para conseguir las alitas en la clase más complicada de Pilotwings, la clase P. Este mes toca **cohete, o jet pac** como nos gusta llamarlo. Vamos a contarte los pasos que debes seguir para resolver las tres misiones que plantea este nivel. Antes de meterte en faena que sepas que este vehículo es un poco engañoso. Parece que se controla de perlas pero luego se va hacia donde quiere, y encima gasta fuel para aburrir.




### Fase 2: Dark Cavern

Esta fase es una de las más difíciles de todo el juego. El secreto para conseguir una puntuación elevada está en **no chocar con las paredes y en usar los frenos lo menos posible.** El uso abusivo de los air brakes (FRENOS) te dejará sin fuel en cuanto te descuides. Los puntos estratégicos son los siguientes:

**A- Entra a la cueva que hay tras la catarata.**
**B- Aquí encontrarás el anillo final si vas por la cueva.**

**A** Métete en la cueva que verás tras la catarata.

**B** La meta, el anillo final, siempre que vayas por la cueva.

### Fase 2: Diamond Head

El fuerte viento que sopla dificulta el control. Lo que tienes que hacer antes de empezar es **situar el globo lo más ajustado posible entre la meta y tu vehículo.** Después, debes usar los **"strong jets"** (cohetes a máxima potencia) para ganar velocidad y luego **golpear a la bola al menos a 135 Km/h.**

**A** Empuja la bola montaña abajo hasta que llegue a la meta.







### Fase 3: Touch & go 2

De nuevo el viento es el principal problema, y al igual que en las otras pruebas te aconsejamos **utilizar los air brakes sólo cuando** sea estrictamente necesario. Controla el vehículo con los **botones R y C,** de manera que siempre tengas a la vista tu próximo punto de aterrizaje.
Las alturas y localizaciones de los puntos son las siguientes:

| | |
|---|---|
| A | 33m |
| B | 78m |
| C | 43m |
| D | 13m |
| E | 90m |
| F | 193m |
| G | 208m |
| H | 115m |
| I | 169m |
| J | 358m |

**1** Aterriza aquí.




## Estos son los Centros Mail ¡Ven a conocernos ya!

O llama al teléfono... 902·17·18·19

*Y recibirás tu pedido por correo*

| Provincia | Ciudad | Dirección |
|---|---|---|
| ALAVA | Vitoria, Gasteiz | C/ MANUEL IRADIER, 9 - Tel: 13 78 24 |
| ALICANTE | Alicante | C/ PADRE MARIANA, 24 - Tel: 514 39 98 |
| | Elche | C/ CRISTOBAL SANZ, 29 - Tel: 546 79 59 |
| | Benidorm | AV/ DE LOS LIMONES — PROXIMA APERTURA |
| ALMERIA | Almeria | Av. DE LA ESTACION, 28 - Tel: 26 06 43 |
| ASTURIAS | Gijón | Av. DE LA CONSTITUCION, 8 - Tel: 534 37 19 |
| BARCELONA | Barcelona | CARRER DE PAU CLARIS, 97 - Tel: 412 63 10 (PLAÇA CATALUNYA) |
| | Barcelona | CARRER DE SANTS, 17 - Tel.: 296 69 23 (PLAÇA SANTS) |
| | Barcelona | C.C. BARC. GLORIES DIAGONAL 280 - Tel: 486 00 64 (GLORIES) |
| | Badalona | C/ SOLEDAT, 12 - Tel: 464 46 97 |
| | Badalona | C.C. MONTIGALA, C/ OLOF PALME - Tel.: 465 68 76 |
| | Manresa | ANGEL GUIMERA, 11 - Tel: 872 10 94 |
| | Mataró | C/ SAN CRISTOFOR, 13. Tel: 790 22 78 |
| | Sabadell | FILADORS, 240 - Tel: 713 61 16 |
| BURGOS | Burgos | Av. CASTILLA Y LEON C.C. CAM. DE LA PLATA PI. ALTA, L.7 - Tel: 22 27 17 |
| CORDOBA | Córdoba | C/ MARIA CRISTINA, 3 - Tel: 48 66 00 |
| GIRONA | Girona | JOAN REGLA, 6. C/V RUTILLA,17 - Tel: 22 47 29 |
| GRAN CANARIA | Las Palmas | C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3 - Tel: 23 46 51 |
| GRANADA | Granada | C/ MARTINEZ CAMPOS, 11 ESQUINA RECOGIDAS - Tel: 26 69 54 |
| HUESCA | Huesca | C/ ARGENSOLA, 2 - Tel: 23 04 04 |
| JAEN | Jaén | C/ PASAJE MAZA, 7 - Tel: 25 82 10 |
| LA CORUÑA | La Coruña | C/ DONANTES DE SANGRE, 1 - Tel: 14 31 11 |
| | Santiago | C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 - Tel: 59 92 88 |
| MADRID | Madrid | Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 Tel: 527 82 25 (Atocha) |
| | Madrid | C/ MONTERA, 32, 2º - Tel: 522 49 79 (SOL) |
| | Madrid | Av. MONFORTE DE LEMOS, s/n. C.C. LA VAGUADA. LOCAL T-038 - Tel: 378 22 22 (Bº Pilar) |
| | Alcorcón | CISNEROS, 47 - Tel: 643 62 20 |
| | Alcalá Henares | C/ MAYOR, 89 - Tel: 8802692 |
| | Alcobendas | C.C. PICASSO, C/ CONSTITUCION, 15 - Tel: 652 03 87 |
| | Móstoles | Av. PORTUGAL, 8 MOSTOLES - Tel: 617 11 15 |
| MALAGA | Málaga | C/ ALMANSA, 14 - Tel: 261 52 92 |
| | Fuengirola | AV. JESUS SANTOS REIN ED. OFISOL, 4 - Tel: 246 38 00 |
| MALLORCA | Palma de Mallorca | C.C. PORTO PI-Centro Pº MARITIMO, 54 - Tel: 40 55 73 |
| | Palma de Malloca | C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 9 - Tel: 72 00 71 |
| NAVARRA | Pamplona | C/ PINTOR ASARTA, 7 - Tel: 27 18 06 |
| PONTEVEDRA | Vigo | PLAZA DE LA PRINCESA, 3 - Tel: 220939 |
| SALAMANCA | Salamanca | C/ TORO, 84 - Tel: 26 16 81 |
| SEGOVIA | Segovia | C.C. ALMUZARA 2ª Planta Loc 21. C/ REAL - Tel: 43 67 50 |
| SEVILLA | Sevilla | C.C. LOS ARCOS - AV. ANDALUCIA - Tel: 467 52 23 |
| TENERIFE | Sta. Cruz de Tenerife | C/ RAMON Y CAJAL, 62 - Tel: 29 30 83 |
| VALENCIA | Valencia | C/ PINTOR BENEDITO, 5 - Tel: 380 42 37 |
| | Valencia | C.C. EL SALER Local 32. BULEVAR SUR - Tel: 333 96 19 |
| VALLADOLID | Valladolid | C.COM. AVENIDA Pº DE ZORRILLA, 54-56 - Tel: 22 18 28 |
| VIZCAYA | Bilbao | PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 - Tel: 410 34 73 |
| | Las Arenas | CALLE DEL CLUB, 1 - Tel: 464 97 03 |
| ZARAGOZA | Zaragoza | C.C. INDEPENDENCIA Pº INDEPENDENCIA, 24-26. LOC. 100 - Tel: 21 82 71 |
| | Zaragoza | C/ ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). Tel: 53 61 56 |
| ARGENTINA | Buenos Aires | SAN JOSE, 525 Tel: 371 13 16 C.P. (1017) |
| PORTUGAL | Vila Nova Gaia (Porto) | AV. DOS DESCUBRIMIENTOS, 549 LOJA 237 - Tel: 372 04 40 |





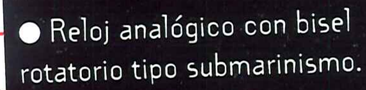




CONSIGUE EL RELOJ DE NINTENDO 64

# Gratis al suscribirte un año a Nintendo Acción

Aprovecha el tiempo y no dejes pasar esta oportunidad



- Reloj analógico con bisel rotatorio tipo submarinismo.
- Aguja horaria, Minutero y segundero.
- Logo original de N64 en la esfera.
- Logo Nintendo 64 y Nintendo Acción en la correa.
- Punto horarios fluorescentes visibles en la oscuridad.




Aprovéchate de esta oferta- hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h. a 14,30 h. o de 16h. a 18,30 a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

## AL SUSCRIBIRTE O RENOVAR TU SUSCRIPCIÓN A NINTENDO ACCIÓN POR UN AÑO

- Te regalamos este estupendo reloj exclusivo de Nintendo 64.
- Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Nintendo Acción.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.

Y TODO ELLO POR

**4.200 Pesetas**

(12 números X 350 Pesetas)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO




# LAS NUEVAS PELÍCULAS EN VÍDEO DE LA SERIE DE MÁS ÉXITO

## PELÍCULAS INÉDITAS EN TELEVISIÓN




AV060

**DRAGON BALL 15**
**"FUSIÓN"**
**A LA VENTA A PARTIR DEL 22 DE ABRIL**
P.V.P. Recomendado 1.995.-




AV061

**DRAGON BALL 16**
**"ATAQUE DEL DRAGÓN"**
**A LA VENTA A PARTIR DEL 20 DE MAYO**
P.V.P. Recomendado 1.995.-




ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS S.L.
La Costa, 76 torre • 08023 BARCELONA - Tel. (93) 284 22 29 • Fax (93) 219 10 17
Internet: http://www.mangafilms.es

